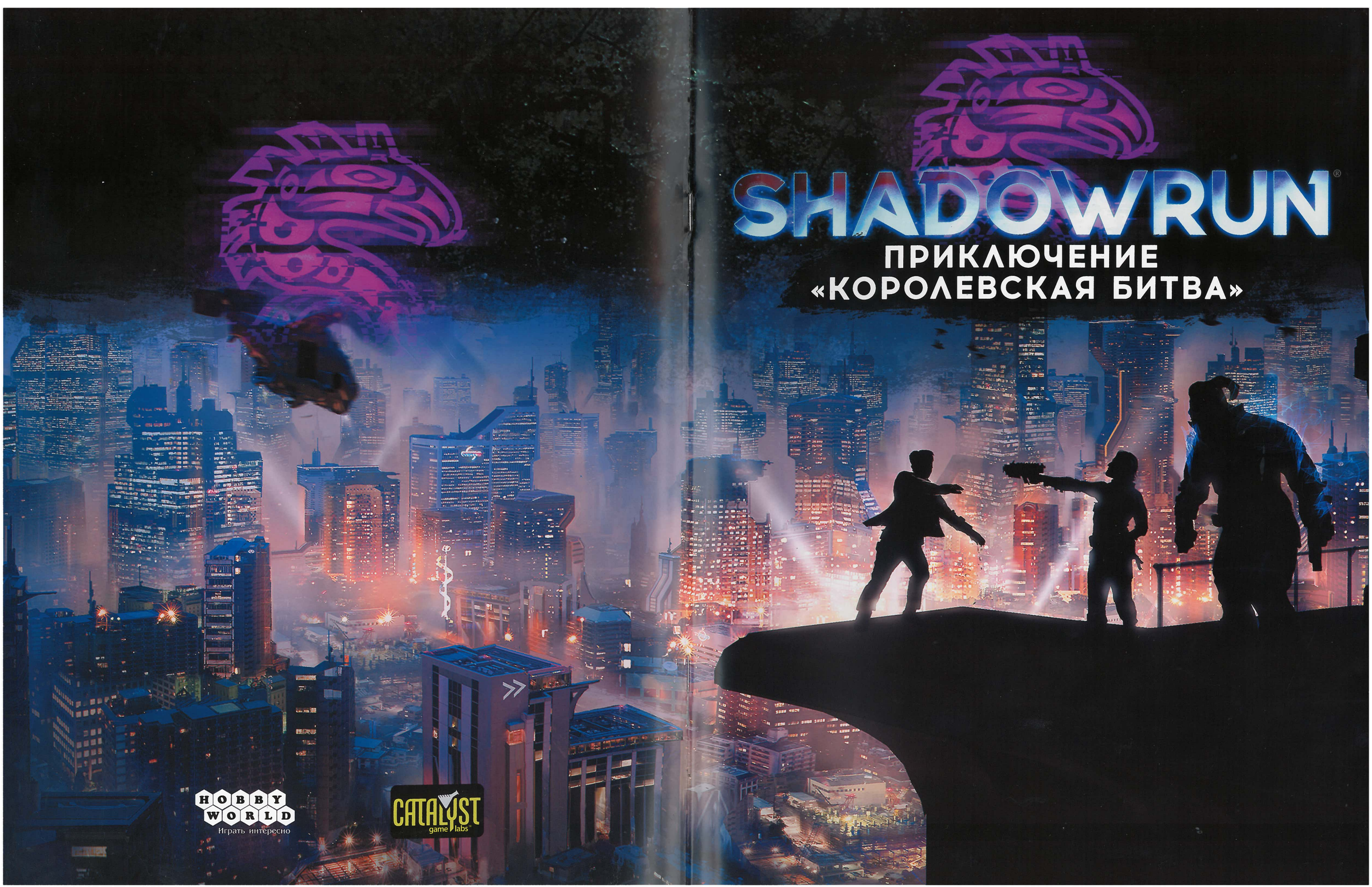
Каталог

00.pdf 1
01.pdf 2
02-03.pdf 3
04-05.pdf 4
06-07.pdf 5
08-09.pdf 6
10-11.pdf 7
12-13.pdf 8
14-15.pdf 9
16-17.pdf 10
18-19.pdf 11
20-21.pdf 12
22-23.pdf 13
24.pdf 14

SHADOWRUN®

ПРИКЛЮЧЕНИЕ «КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА»



HOBBY WORLD
Играть интересно

CATALYST game labs

SHADOWRUN

ПРИКЛЮЧЕНИЕ «КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА»

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в «Королевскую битву» — приключение, созданное для ознакомления с правилами «Shadowrun: Шестой мир. Стартовый набор». По названию несложно догадаться, что назревает крупная потасовка, в которой бегущие (то есть игроки) представляют лишь одну из сторон. Приключение «Королевская битва» развивается по сценарию так, что игроки попадают в чужие неприятности. Всё начинается с того, что персонажи закупаются в сетевом магазине — «Барахолочке». Вдруг снаружи раздаются возбуждённые голоса и шорох шин. С любопытством, что так свойственно бегущим, они выглядывают на улицу. По асфальту в сторону склада, что напротив магазина, тащится роскошный лимузин… окружённый разношёрстными бандитами. В этом районе орудуют как минимум четыре банды — и, кажется, в лимузине заинтересована каждая из них. Со всех сторон появляются новые отморозки, а некоторые из них направляются к бегущим, дерзнувшим высунуться из укрытия. Бандиты преграждают им путь, но герои успевают заметить, как из заднего окна лимузина выглядывает обеспокоенная женщина в дорогом костюме. Лимузин медленно въезжает на территорию складского комплекса, и тут среди бандитов назревает конфликт: за криками следуют толчки в грудь, за толчками — удары. Бегущие понимают, что дама в автомобиле заплатит сколько угодно, лишь бы оказаться подальше отсюда. Задача игроков — опередить головорезов, вызволить женщину из лимузина и скрыться, пользуясь конфликтом между бандами.

Помните, что главное в игре — удовольствие от процесса. Используйте «Генератор бандитов» (стр. 12), чтобы получить интересную внешность для противников. Также не забудьте включить в повествование классическую экшен-сцену с «Перестрелкой едой» (стр. 12), когда бегущие окажутся внутри склада. Вообще, используйте всё, что хотите, — и хорошо проведите время!

ПЕРЕД ИГРОЙ: РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Готов ли ты вознестись над хаосом Шестого мира — и бросить в него других игроков? Тогда ты тот, кто нам нужен! Добро пожаловать в Шестой мир, чаммер!

Даже опытный ведущий может поначалу испытывать трудности, когда нужно погрузиться в новый мир с новыми правилами. И это нормально. От ведущего требуется владение всеми игровыми терминами и концепциями, и в то же время он должен обладать живым воображением и подвешенным языком, чтобы увлекать игроков. По сути, ему нужно держать в голове и обрабатывать огромное количество информации. Но и награда будет под стать усилиям — уникальные, непередаваемые ощущения, ради которых игроки раз за разом возвращаются в придуманный им мир. Поэтому наша первая рекомендация — готовьтесь к игре так, словно это праздник: тщательно и с прицелом на веселье.

Новичкам на заметку: эта книга разработана специально для приключения «Королевская битва», но вы можете использовать её положения и подсказки для ведения других приключений, кампаний и прочих игровых встреч во вселенной Shadowrun.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО: КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ И СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

В ходе чтения материалов — или ведения игры — ведущему будут встречаться пункты на цветных плашках с пулевыми отверстиями. Эти ключевые моменты позволят ведущему лучше ориентироваться в разнообразных игровых ситуациях. Таким же образом выделены сюжетные зацепки и крупицы информации о вселенной Шестого мира, необходимые для атмосферного погружения.

ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ ВЕДУЩИЙ?

Хороший вопрос! Ведущий в Shadowrun выполняет ряд исключительно важных задач.

Прежде всего, ведущий рассказывает историю персонажей, выбранных игроками. Ведущий создаёт ситуации и следит за целостностью сюжета, чтобы игроки всегда были заняты и постоянно получали новые впечатления.

Истории могут быть оригинальными или же полностью готовыми приключениями — такими, как эта «Королевская битва». В любом случае ведущий должен провести персонажей от начала до конца истории, описывая все сюжетные перипетии, побочные сценарии и важные детали. Эти принципы сохраняются вне зависимости от того, что проводит ведущий: небольшой сценарий, полноценное приключение или целую кампанию.

Но не будем забегать вперёд. От игровой встречи к встрече каждый ведущий вырабатывает собственный стиль повествования, и он может быть любым — главное,

ЛИЧНЫЙ СТИЛЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Шестой мир — антиутопическая вселенная, в которой сочетаются каноны киберпанка и фэнтези. Вообразите, как много игровых ситуаций может создать ведущий! Начать стоит с основного: в общих деталях представить обстановку и препятствия, обозначить противников и описать их действия. Такой лаконичный стиль вполне подходит для начинающего ведущего. Следующий уровень — это более глубокое погружение в мир игры, чему способствуют описания, богатые на подробности и препятствия, взаимодействие с персонажами ведущего и, самое главное, динамика. Ведущий также может добавить карты территорий и помещений, фигурки различных персонажей. Правильно подобранные музыкальные композиции и изображения мест, персонажей и снаряжения наверняка поспособствуют созданию атмосферы; проще всего загрузить их на ноутбук или планшет и показывать игрокам по мере необходимости. А ещё можно предложить игрокам оставаться в образе персонажей на протяжении игровой встречи. Комбинируйте предложенные идеи, меняйте их, добавляйте новые — так вы найдёте свой стиль. Главное, чтобы ведение игры было интересно не только вам, но и остальным игрокам.

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ПОДХОД

Разная трактовка правил — одна из самых частых и серьёзных причин конфликтов между игроками и ведущим. С основными моментами затруднений обычно не бывает, но в неоднозначных ситуациях возникают вопросы, например «как фактор А влияет на персонажа Б в конкретных обстоятельствах?». Напряжение возрастает, если от решения ведущего зависит жизнь игрового персонажа, и переходит в открытый конфликт, если игрок и ведущий по-разному трактуют то или иное правило. В любом случае окончательное решение принимает ведущий. Из-за этого участникам может показаться, что ведущий злоупотребляет своими полномочиями, а это грозит испортить и саму игру, и отношения между игроками. Ведущий может разрешить ситуацию разными способами: например, прийти к временному компромиссу, чтобы сохранить динамику игры, но при условии, что позднее все вместе перечитают правила и договорятся. Важно, чтобы ведущий ко всем игрокам относился одинаково и не использовал свои возможности, чтобы подсобить одному и насолить другому. Ведущему всегда стоит помнить: все игроки должны получать удовольствие, и ваши решения должны быть в первую очередь направлены именно на этот результат.

чтобы игрокам было интересно. По сути, ведущий выступает проводником между игроками и вселенной игры.

Ведущий — это и противник, и союзник, и советник игроков. В Shadowrun, как и во всех настольных ролевых играх, ведущий контролирует всё, с чем встретятся игроки и их персонажи. Вот лишь некоторые примеры: негодяи и злодеи, различные препятствия и трудности, союзники и нейтральные персонажи, а также всевозможные предметы. В каждой ситуации ведущий, с одной стороны, направляет игроков и помогает им, а с другой — пытается усложнить им жизнь. Все персонажи, кроме тех, которыми управляют игроки, являются персонажами ведущего (ПВ). Ведущий может вводить в канву повествования любых существ, которых посчитает нужными. По умолчанию ведущий контролирует всех своих персонажей, за исключением особых случаев. Кроме того, ведущий не только объясняет, в какую ситуацию попали персонажи и какие для них открыты пути, но и напоминает, как действуют правила. Иногда игроки — особенно это касается новичков — теряются. Например, они могут забыть, как работает игровая механика, или упустить из внимания важный момент, который может повлиять на их персонажей или даже на всё приключение. Также игрокам может показаться, что они попали в тупик или заблудились. В таких случаях задача ведущего — решить, как лучше справиться с подобной ситуацией как в игре, так и вне игры.

Наконец, ведущий разрешает спорные ситуации и принимает окончательные решения. Он должен не только двигать сюжет, бросать вызовы и дарить впечатления, но и решать все внутриигровые вопросы. Мы уже упоминали проблему различной трактовки правил, но бывают и более сложные ситуации — например, такие, которые вообще не описаны в правилах. За ведущим всегда остаётся последнее слово… и это обязывает его быть осторожным и справедливым. Учитывайте интересы всех игроков, и тогда у вас получится сделать приключение незабываемым.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Халатный подход ведущего к подготовке — практически гарантия того, что игровая встреча закончится быстро и неудачно. Вне зависимости от стиля и мастерства ведущего, базовые принципы подготовки к игровой встрече остаются неизменными.

1. ИЗУЧИТЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Если ведущий придумал собственное приключение, ему достаточно знать основы: откуда игроки начинают и где они должны оказаться в конце (подробные описания необязательны, хоть и желательны). Однако если речь идёт о готовом приключении — например, о нашей «Королевской битве», — ведущий должен прочитать всё приключение полностью. Тщательное ознакомление с материалом позволяет не только выдерживать оптимальный ритм повествования, но и предвосхищать потенциальные проблемы. Например, ведущий знает, что в приключении будет много сражений, однако у персонажей игроков нет серьёзных боевых навыков. В такой ситуации ведущий может слегка поменять приключение: позволить персонажам обойти угрозу или бросить им вызов такого характера, чтобы пригодились именно их навыки.

2. ПОДГОТОВЬТЕ МАТЕРИАЛЫ

Если ведущий придумал собственное приключение, у него должен быть набор материалов: заметки, карты территорий и помещений, параметры персонажей ведущего, а также компоненты, способствующие погружению в мир игры. Для ведения готового приключения необходима книга этого приключения в бумажном или электронном варианте. Если вы готовитесь к «Королевской битве», можете не напрягаться — у вас уже есть всё что нужно!

3. ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ГЕРОЯМИ

Игроки тоже готовятся к приключению, например создают собственных персонажей. Ведущему рекомендуется ознакомиться с этими персонажами до начала игровой встречи, если это возможно. Так ведущий сможет заранее внести изменения в приключение, чтобы оно было более подходящим для персонажей игроков, и подготовиться к вопросам, которые так или иначе возникают в любом приключении. Впрочем, у нас для вас хорошие новости: в «Королевской битве» все персонажи уже созданы! Поэтому ознакомиться с ними будет легко как игрокам, так и ведущему.

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Переходим к самому увлекательному — ведению игры Shadowrun! Как несложно догадаться, это самая сложная работа в роли ведущего. Каждая игровая встреча — это проверка, насколько хорошо он подготовился. После ознакомления с «Королевской битвой» ведущий заметит, что это приключение разделено на несколько сцен, каждая из которых, в свою очередь, состоит из нескольких частей. Это сделано для того, чтобы ведущему было проще обрабатывать весьма приличный объём информации. Каждая из этих частей даёт представление о том, как разыгрывать сцену, какое место она занимает в повествовании и как справляться с трудностями, которые могут возникнуть на данном этапе приключения.

Сцена может состоять из следующих частей.

Первый взгляд даёт ведущему общее представление о том, что происходит.

Зацепки содержат сведения самого разного характера — внезапные повороты событий, атмосферные описания, интересные детали, а также информацию, которую игроки могут обнаружить, а могут и пропустить.

Обстановку ведущий зачитывает игрокам. Например, это могут быть диалоги, описания, объявления, а также тексты, которые персонажи игроков видят и могут прочитать, — инструкции, таблички, знаки и т. п.

Закулисные подробности знает только ведущий — как будет развиваться сцена, какая мотивация у персонажей ведущего, а также особые указания. Также здесь содержится информация о самых важных местах действия и параметрах ПВ. Иными словами, всё, что нужно знать ведущему, чтобы сцена работала.

Развитие сюжета предвосхищает самые вероятные проблемы, с которыми могут столкнуться игроки в данной сцене, — и как ведущему их решать. Если же в ходе игры возникнут трудности иного характера, ведущему придётся думать и принимать решения самостоятельно.

Как правило, ведущий начинает игровую встречу с «Обстановки». При этом он может выбрать в качестве отправной точки какое-либо другое место, сведения о котором содержатся в описаниях других сцен, но в таком случае ему нужно быть внимательным, чтобы не запутать игроков. Их действия определяют развитие сюжета и конечный итог: победа, поражение или открытый финал. Именно они будут находить неожиданные решения проблем и неоднозначных ситуаций. Это тоже часть игры.

Также ведущий должен понимать, что информация в разных частях сцены не организована в строгом хронологическом порядке. Например, разделы «Обстановка» и «Закулисные подробности» могут описывать события, происходящие примерно в одно и то же время. Соответственно, игрокам необязательно выполнять предписания различных частей в закреплённой последовательности. В конечном итоге это просто информация, которую ведущий использует для отыгрыша сцены. Главное, чтобы он не пропустил самые важные сведения. Именно поэтому нужно читать всё приключение целиком, прежде чем приступать к его ведению. И помните, что при любых обстоятельствах целью настольной ролевой игры остаётся удовольствие.

А теперь можно начинать игру. Хотите последнее напутствие? Как говорят многие в Шестом мире, «будь начеку, стреляй наверняка, береги патроны и никогда не связывайся с драконом».

ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Может показаться, что Shadowrun — да и любая настольная ролевая игра — требует большого количества материалов. На поверку же игровой набор выглядит весьма скромно: кубики для ведущего и игроков, листы персонажей, а также письменные принадлежности, чтобы отмечать изменения в статусе персонажей: например, когда они получают ранения или тратят патроны. Иногда игроки берут с собой книги правил и различные справочники, но для «Королевской битвы» они точно не понадобятся (всё-таки это вводное приключение). Блокноты или стикеры бывают весьма полезны, но, по большому счёту, иметь их необязательно. В целом же, для первых игровых встреч можно запастись разнообразными материалами. Время и опыт покажут, что нужно в большей степени, а что нет.

ПЛАНИРОВАНИЕ — ВСЁ, ПЛАНЫ — НИЧТО

Одна из головных болей ведущего — когда игроки отклоняются от задуманного. Это значит, что они случайно или специально совершают действия, которые противоречат запланированному развитию сюжета. Практически в каждой игровой встрече бывают подобные моменты, так что ведущему нужно быть готовым к ним и не паниковать. Теперь понимаете, почему так важно ознакомиться с приключением заранее?

Ведущий, который хорошо изучил приключение, без труда вернёт отбившихся игроков на нужный путь. Либо, если отклонение незначительное, ведущий может сделать его частью истории, внеся в неё изменения. Порою лучшие моменты приключения — это именно те, в которых игроки идут против запланированного. Обратить такую ситуацию всем на пользу — высший пилотаж для ведущего!

СИНОПСИС ПРИКЛЮЧЕНИЯ

2080 год. Между Сиэтлом и правительством Соединённых Канадских и Американских Штатов (СКАШ) нарастает напряжение. С тех пор как старые добрые США прекратили существование, а Коренные нации Америки разделили Северо-Американский континент на две части, Сиэтл стал анклавом СКАШ на Западном побережье. В контексте политических разногласий и слухов о длительных отключениях электричества в крупнейших городах в Сиэтле зреют сепаратистские настроения. Вашингтон заинтересован в сохранении отношений между Сиэтлом и СКАШ — и поэтому отправляет представителя на переговоры с правительством метроплекса. Послу СКАШ, Эрике Хоффман, предстоит встреча с губернатором Сиэтла — Коринн Поттер. Но в мире немало группировок, уверенных, что Сиэтл должен получить независимость от СКАШ для полной свободы.

Одна из таких группировок — хакеры-неоанархисты. Им удалось перехватить управление лимузином, в котором Эрика Хоффман выехала из международного аэропорта Сиэтл/Такома. Пользуясь доступом к системе «Сетевого гида», хакеры сменили маршрут лимузина и направили его к складу возле порта Такомы, который они взломали ранее. Неизвестно, какие у них планы: подержать её там какое-то время — или же отправить на морское дно. Хакеры такое любят: мол, это не мы убили, а бандиты. Чтобы обеспечить

успех предприятия, неоанархисты подвязали эльфийскую мотобанду Древних сопровождать лимузин Хоффман.

Как это часто бывает с анархистами и хакерами, их «безупречный» план сразу дал трещину. Возле аэропорта Древние умудрились заехать на территорию Шипов — мотобанды троллей, которые терпеть не могут эльфов. Естественно, «рогатые» последовали за «ушастыми» в надежде, что те приведут в своё логово, где можно собрать щедрый урожай «шипов» — по одному за каждого эльфа, попавшего в больницу или морг. До кучи за лимузином увязывается ещё одна печально известная уличная банда — Ярые, в состав которых входят орки, несколько троллей и парочка дварфов. Они просто не могли не заметить на своей территории лимузин, за которым следует шайка эльфов и стадо троллей. Такое нельзя оставлять безнаказанным — да и любопытно же, что там, чёрт возьми, происходит! Наконец, к столпотворению присоединились Ржавые стилеты — орки и тролли, мутировавшие за долгие годы жизни в той части радиоактивной Редмондской пустоши, что носит говорящее имя Лучевой город. И они здесь выполняют приказ дракона Каланира, который хочет использовать Хоффман в своих целях.

Итак, что мы имеем: четыре разномастные банды, плюс бегущие, и у всех глаза прикованы к этому лакомому кусочку — прихвостню СКАШ. На начало сцены бегущие, ни о чём не подозревая, закупаются в магазине «Барахолочка» на углу улицы. Они слышат снаружи шум и гам, выходят посмотреть — и нарываются на заслон из нескольких бандитов. Что ж, это не проблема для бегущих, но они же не могут пройти мимо происходящего.

Сначала бегущие расправятся с этими амбалами, затем увидят остальных вокруг лимузина. У бандитов получится вытащить мисс Хоффман из машины, но сразу после этого между лидерами банд начнётся стычка, которая быстро перерастёт в потасовку. У бегущих тут же загорятся глаза — правительство наверняка отвалит приличную сумму нюйен за спасение птички столь высокого полёта. Им нужно всего-то лишь пробраться через бушующую толпу, вырвать женщину из рук главарей, убежать от разъярённых бандитов и доставить посла в безопасное место в целости и сохранности.

Проще простого, не так ли?

СЦЕНА ПЕРВАЯ: «Я ЛИШЬ ХОТЕЛ „ДРАКОНЬЕГО ОТЛИВА"»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Приключение начинается с того, что бегущие закупаются снеками в «Барахолочке» после очередного дня на улицах Сиэтла. Пока все выбирают себе ужин из деликатесов Шестого мира, снаружи начинается какая-то суматоха. Из окон магазина ничего не видно: они залеплены рекламой. Бегущие идут к двери, но путь на улицу преграждают четверо бандитов. Видимо, чтобы «никто внутри не пострадал». Несмотря на это, бегущие замечают дорогой чёрный лимузин, едва плетущийся по дороге на спущенных шинах. Автомобиль направляется к воротам склада на другой стороне улицы в сопровождении толпы бандитов на мотоциклах. Чтобы оценить обстановку получше и сообразить, что делать, бегущим сначала нужно разделаться с противниками у магазина.

ОБСТАНОВКА

Шум двигателя и крики с улицы отвлекают вас от ассортимента деликатесов, из которого вы пытаетесь выбрать идеальный. Сладкий, солёный, острый — или, может, три в одном? Зачем в жизни так много решений… Вы пытаетесь определить, откуда и от кого шум, но на стёклах двери и окон наклеены десятки древних бумажных объявлений. Чёртовы пережитки прежнего мира заслоняют от вас мир новый, так что придётся подойти к двери. Судя по звукам, снаружи полный хаос и неразбериха. Нужно принять решение: сначала поесть или сразу пойти и посмотреть, кого там нелёгкая носит?

ПРОЧИТАЙТЕ, КОГДА БЕГУЩИЕ ПОДОЙДУТ К ДВЕРИ:

Вы толкаете дверь и выглядываете наружу. Справа идут орки, тролли и дварфы в чёрных и серых кожанках с красными повязками на руках. За ними из четырёх фургонов то и дело появляются новые бандиты в коже. Один из фургонов встал почти рядом с вашим, но это лишь одна из сотни других проблем. На другой стороне улицы царит чёрно-зелёная мешанина курток и мотоциклов у огромных приоткрытых ворот, ведущих на склад. Прямо за ними с видом, будто это их территория, на ревущих байках подъезжают крупные орки и тролли в буром и золотом. Слева дорогу преграждают два автобуса прямиком с городской свалки. Из них наружу высыпаются мутировавшие орки и тролли в схожей ржаво-чёрной одежде. А по центру к воротам склада медленно движется роскошный чёрный лимузин «Мицубиси Найткай». Когда он проезжает под воротами, причудливая антенна на его крыше ломается. Вслед отправляются эльфы и тролли, прожигая друг друга взглядами. Они явно готовы к агрессии.

ПРОЧИТАЙТЕ ПОСЛЕ ПРОВЕРКИ ВНИМАНИЯ:

Вы так сильно фокусируетесь на том, что происходит снаружи, что едва замечаете, как дверь во что-то упирается. Перед вами возникает женская голова орка с фиолетовым ирокезом и толстым кольцом в носу.

— Вам лучше оставаться внутри. Ради вашей безопасности, — говорит бандитка с ухмылкой и таким гонором, что хватило бы на запуск ракеты. Она силой пытается закрыть дверь, давая понять, что это не просьба… Как же вы поступите?

ЗАЦЕПКИ

Завлечь игроков в ловушку и тем самым захватить их внимание достаточно легко с помощью подобной открывающей сцены. Но необходимо учитывать ряд особенностей. Во-первых, бегущие не любят, когда им указывают бандиты, нарушая уличную иерархию. Кроме того, у каждого бегущего своя причина точить зуб на бандитов. Фростбёрн, орк-волшебница, увидела, как один из бандитов облокотился на фургон команды, который она купила на свои кровные нюйены. Поддельный ГРЕХ Ю, эльфа-диверсанта, над которым он так усердно работал, может быть скомпрометирован, поскольку эти бандиты наверняка привлекут внимание закона. Руд, тролль-самурай, просто терпеть не может, когда какое-то отребье путается под ногами у него и его товарищей. И только Зипфайл, дварф-декер, как бы немного в стороне: она действует на расстоянии и сохраняет анонимность в Матрице. Пользуясь этим, она пытается забраться в электронные системы бандитов и насолить им изнутри.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Закупаясь в «Барахолочке», бегущие слышат, как снаружи происходит нечто необычное. Окна залеплены грязью и объявлениями, так что сквозь них ничего не видно. Те бегущие, что решат выглянуть за дверь, проходят проверку Внимания (Внимание + Интуиция) и оценивают обстановку, прежде чем наглая бандитка попытается затолкать их обратно.

Каждый игрок, решивший подойти к двери, может пройти проверку Внимания только один раз. В зависимости от количества успехов, зачитайте из таблицы «Выход на улицу» подходящий и все предшествующие результаты. Если один или несколько бросков закончились сбоем, зачитайте информацию из строки «Сбой».

После всех проверок бегущих пытаются затолкать внутрь магазина. Если кто-либо бросит вызов бандитке, начнётся перепалка с ней. Девица из Ярых не намерена выпускать бегущих, но и те себе на уме и не будут просто стоять в стороне. Сначала орк пытается быть «вежливой», но быстро переходит к угрозам. Она не боится даже Руда, поскольку за её спиной несколько троллей — да и лучше получить в лицо от противника, чем опозориться и прослыть трусихой. Если бегущие начнут угрожать бандитам, те сразу нападут. Вместе с орком их восемь: четверо Ярых и столько же Ржавых стилетов. Они могут быть любых метатипов.

Зипфайл, не тратя время на пустые препирания, может сразу прощупать чужие устройства. Все они оснащены простыми дешёвыми коммуникаторами (рейтинги устройств 1 или 2). У многих они выключены, но некоторые бандиты решили, что будет круто снять происходящее.

Чтобы получить доступ, нужно пройти стандартную встречную проверку: Взлом + Логика против Сетевой экран + Сетевой экран (эти ребята не шарят в технике, так что без сюрпризов). Достаточно одного чистого успеха, чтобы получить доступ к камере коммуникатора… но нужно ещё узнать, достал ли вообще бандит свою игрушку. Для этого игрок должен бросить 2 кубика. Если в сумме получается 7 или 11, то запись ведётся, и можно начать подглядывать. Что именно видит камера, решает ведущий. Любой другой результат означает, что через камеру ничего не видно.

Есть и другой способ взглянуть на ситуацию со стороны: на улице в пределах доступа Зипфайл целых 17 камер (РУ 3)! Две из них относятся к системе наблюдения «Барахолочки». Получить доступ к системе через них нельзя — они просто транслируют данные по беспроводному каналу на терминал в здании. Видят они улицу, переднюю парковку и вход на склад, но не вход в сам магазин. Там, куда они смотрят, снуют десятки бандитов и стоят фургоны их банд.

Третья камера прикреплена к перегоревшему уличному фонарю — она передаёт данные «Странствующим рыцарям» и показывает входы в магазин и на склад вместе со всеми бандитами и фургонами в поле зрения.

Остальные 14 камер установлены по периметру склада. Они передают данные в офис охраны компании «Пирамид». Камеры крутятся, и каждую из них можно повернуть на обозрение внутренней и внешней стороны склада. Но, если переключить слишком многие на просмотр внутренней территории, это не останется незамеченным. Каждые 30 секунд камеры делают полный оборот вокруг своей оси.

Передняя дверь магазина — единственный очевидный способ выхода из помещения, но бегущие зачастую предпочитают альтернативные пути.

ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

В Шестом мире постоянно что-то происходит — как у всех на виду, так и на краю поля зрения. Не все детали сразу бросаются в глаза. Как правило, одни персонажи способны увидеть больше других — поэтому после описания «Обстановки» ведущий назначает проверки Внимания. Каждый игрок может добавить к описанию сцены то, что смог разглядеть только он и никто другой!

Самый удобный способ проверить Внимание — составить таблицу как «Выход на улицу». Как видите, чем больше результат, тем дальше и чётче видит персонаж. И не только видит: у них есть ещё и слух, и обоняние, и, в конце концов, предчувствие. Ведущий может добавлять как незначительные, но интересные детали, так и малозаметные, но подсказывающие, куда идти дальше, чтобы продвинуться по основному сюжету — или вовлечься в побочную историю.

ВЫХОД НА УЛИЦУ

КОЛИЧЕСТВО УСПЕХОВ	РЕЗУЛЬТАТ
0	Ого! На двери реклама вашей любимой закуски — соевые дракоплюшки! С лимонным вкусом «от Лофвира»!
1	По чёрно-серым кожанкам и красным повязкам вы признаёте в орке и её соратниках членов уличной банды Ярых. Вдали вы видите ещё одну группу троллей и орков в ржавых и чёрных цветах. Сначала вам кажется, что это тоже Ярые, но, приглядевшись, вы замечаете, что их лица и тела прилично искажены, а на куртках различимы эмблемы Ржавых стилетов.
2	По улице едут ярко-зелёные мотоциклы, на которых восседают эльфы. По букве на их спинах вы признаёте в них банду Древних. Поодаль, на байках размером раза в два больше, едут тролли в коричневом и золотом — Шипы. Это не их территория, но их присутствие здесь подсказывает, что это не к добру. Кажется, эмблема банды — карикатурный эльф с шипом в голове и крестиками вместо глаз — на что-то намекает.
3	Хотя ворота склада едва открыты, вы видите, что территория за ними не заброшена: там всё ещё хранятся товары. На некоторых ящиках различимы логотипы закусок и напитков, в том числе популярного энергетика — «Драконий отлив» (с новым вкусом «Морской дракон»).
4	Вы видите, как несколько мотобандитов, не слезая со своих «коней», заезжают на склад вслед за лимузином, а когда тот останавливается, начинают ездить вокруг машины.
5	Вы приглядываетесь к лимузину и понимаете, почему он ехал так медленно: шины полностью спущены. На поверхности автомобиля красуется слоган, видимый только в дополненной реальности: «СВОБОДУ от умирающих СКАШ!»
6	Внутри комплекса рядом с лимузином стоят четыре метачеловека — судя по отличительным знакам, вожаки каждой из четырёх группировок. В этой ситуации они точно во главе иерархии.
Сбой	Вы замечаете бандитку с гранатомётом, нацеленным на «Барахолочку». В её глазах играют огоньки безумия.

В зоне 3 есть задняя дверь, закрытая на магнитный замок (РУ 4). За ней находятся:

1) небольшая парковка, переходящая в более крупную с запертыми гаражными воротами;

2) переулок, позволяющий пройти между закрытым гаражом и «Барахолочкой»;

3) узкий переулок между жилым домом и магазином, жилой дом по этой стороне доходит до трёхметрового забора из проволочной сетки.

Переулок у закрытого гаража выходит с дальней стороны от фургона команды — к автобусам бандитов; на этом пути бегущим встретится такая же шайка, как и у входа в магазином, которая попытается их задержать.

Переулок возле жилого дома труднопроходим, поскольку перегорожен сразу шестью воротами. Чтобы преодолеть все ворота, персонаж игрока должен шесть раз пройти проверку с кубиками Атлетика + Проворство (2). За каждую проваленную проверку персонаж должен пройти проверку Тела для сопротивления урону (2 о) — считайте, что персонаж упал или зацепился за ограждение. Также можно попытаться взломать замки: за это отвечает проверка с кубиками Взлом + Логика (3).

Если один или несколько персонажей захотят пройти через жилой дом, предупредите их, что он весьма защищённый. Чтобы открыть дверь, нужно пройти проверку с кубиками Взлом + Логика (3), но после этого назначьте целых 4 проверки с кубиками Скрытность + Проворство (2) — иначе бегущих заметят жильцы, охранная система автоматически запрёт все двери и вызовет полицию. Если это произойдёт, то история примет другой оборот — и именно вам предстоит рассказать, какой именно!

Наконец, на заднем дворе находится третий способ подобраться ближе к месту событий. На крышу пятиметрового здания «Барахолочки» ведёт лестница. С крыши открывается хороший вид на происходящее за стенами складского комплекса, а метровый выступ стены служит отличным укрытием. Более того, проворный персонаж может перебраться на территорию склада по толстым и прочным линиям электропередач. В следующей сцене показано, как это работает (см. раздел «Тише воды, ниже травы»).

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если бегущим приходится несладко из-за неудачных бросков или тактических решений, переходите к следующей сцене. Считайте, что головорезы преподали бегущим урок и воссоединились со своими бандами. В конце концов, жертва в лимузине гораздо интереснее, чем какие-то там бегущие.

Если же бегущие, напротив, ведут себя слишком пассивно, пусть бандиты попытаются спровоцировать бой — со всеми сразу или с кем-то по отдельности. Или же менеджер «Барахолочки» может выставить их, опасаясь погрома. Если бегущие откажутся выходить, он активирует систему, подающую усыпляющий газ (6 о за раунд боя, сопротивление кубиками Тела).

СЦЕНА ВТОРАЯ: «ОБЪЕКТ ВОЖДЕЛЕНИЯ»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Перед тем как лимузин пропадает за дверью склада, бегущие замечают в окне машины обеспокоенно озирающуюся женщину — Эрику Хоффман. Бегущие всё ещё не на складе: либо на улице, либо в магазине (или на его крыше). Тем временем ко складу стягивается ещё больше бандитов в фургонах и на байках. Бегущим нужно придумать, как проникнуть на склад и увести Хоффман из-под носа у враждующих банд. К моменту, когда бегущие проникнут на склад, между бандами начнутся первые стычки за обладание объектом вожделения. Действовать скрытно или участвовать в конфликте — дело бегущих, но как только они доберутся до Эрики, начнётся сцена побега.

ОБСТАНОВКА

Первое препятствие преодолено, и вы фокусируетесь на столпотворении возле и внутри склада. Вы замечаете, что лимузин на спущенных шинах оставил за собой чётко различимый след из кусков резины и царапин на асфальте. Десятки мотобандитов проезжают на склад, словно там устраивают шоу каскадёров… если не учитывать намотанные на кулаки цепи, ботинки со стальными пластинами и летящие удары, когда противники оказываются слишком близко друг к другу. Бандиты без транспорта заходят на склад, словно болельщики разных команд — на стадион, где скоро начнётся увлекательный матч.

Женщина в этом лимузине, кажется, хорошо оплатит своё спасение, хотя оно может доставить больше хлопот, чем цена вознаграждения. Однако и вам не дадут спокойно пробраться к своему фургону и свалить отсюда. Бандиты, судя по ажиотажу на складе, уже пытаются вскрыть лимузин. Их так много, что спасение женщины начинает казаться невозможным… или же?..

Что вы предпримете, чтобы добраться до неё? Будете сражаться, подберётесь незаметно или придумаете, как отвлечь бандитов? Возможностей много — а вот времени в обрез.

ПРОЧИТАЙТЕ, КОГДА БЕГУЩИЕ РАСПЛАНИРУЮТ СВОИ ДЕЙСТВИЯ:

Внезапно со склада до вас доносится барабанная дробь автоматов и звон пуль, отскакивающих от пуленепробиваемого стекла. В голове мелькает отчаянная мысль, что всё потеряно и заложница мертва, но тут вы слышите бурное ликование: вероятно, бандитам удалось открыть лимузин. За ликованием следуют задиристые крики, взаимные оскорбления и речовки — судя по всему, женщина жива, но скоро достанется одной из банд… Что ж, в этом турнире вы будете тёмной лошадкой!

ПРОЧИТАЙТЕ, КОГДА БЕГУЩИЕ ПОПАДУТ НА ТЕРРИТОРИЮ СКЛАДА:

Наконец, вам удаётся получше разглядеть женщину, из-за которой так переполошились четыре банды. Она выглядит на удивление спокойной. Один бандит держит её руки заломленными за спиной, ещё несколько стоят рядом и бурно спорят, а вокруг колышется море кожаных курток и орущих глоток. Женщина выглядит довольно спокойной. Судя по её одежде и лимузину, вы уверены, что у неё или у её знакомых есть деньги. Деньги, с которыми они готовы расстаться, лишь бы вернуть её в целости и сохранности.

Рассматривая буйную толпу головорезов, вы думаете о своём месте в уличной иерархии. Вы — бегущие, верхушка пищевой цепочки. Они — бандиты, не более чем падальщики. Да, их много, но вы умнее и сплочённей. Как же использовать эти преимущества?

НЕРЕШИТЕЛЬНОСТЬ И БЕЗДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ

Когда игроки не могут решить, что делать, за столом либо повисает неловкая тишина, либо разгораются нешуточные споры. Обе ситуации — стресс и для ведущего, и для игроков, поскольку в этом нет никакого удовольствия. Игроки могут «буксовать» по нескольким причинам: например, у них слишком много вариантов действий, и они решают занять выжидательную позицию, взваливая ещё большую нагрузку на плечи ведущего. Либо им может показаться, что текущая задача невыполнима, поскольку у них нет нужных навыков, снаряжения или оружия. Так ведь и умереть можно! Что бы ни случилось в ходе игровой встречи, ведущий может вывести игроков из апатии: направлять их, давать намёки и подсказки, понизить сложность задачи. Также ведущий может найти применение особенностям персонажей, о которых игроки забывают или которые считают лишь информацией для отыгрыша: например, знание уличных банд — не просто «ролевой придаток», оно может принести реальную пользу в некоторых ситуациях (скажем, чтобы стравить банды противников между собой). Наконец, иногда нужно просто напомнить игрокам, что они, чёрт возьми, бегущие: у них есть уникальные навыки, пушки, устройства и даже магия! Если ничего не работает, ведущему остаётся лишь пригрозить, что игровая встреча просто закончится, если все будут сидеть в ступоре. Такова жизнь…

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Задайте условия сцены и посмотрите, что будут делать бегущие. У них четыре основных варианта: вернуться в магазин; стоять возле двери магазина и наблюдать; залезть в фургон либо вклиниться в толпу бандитов и наблюдать; а также пробраться через бандитов прямо к лимузину. Если они решат пробираться, то, когда это у них получится, расскажите им об Эрике Хоффман и её важности. Не забывайте, что вокруг царит хаос: бандиты огрызаются и толкаются, раскручивают цепи, крутят в руках ножи и держат оружие на виду, грозя использовать его в любой момент. Какой бы вариант ни выбрали бегущие, после нескольких действий в этом направлении зачитайте им вторую часть «Обстановки» — ситуация должна накаляться.

Если бегущие просто наблюдают, то вскоре они потеряют лимузин из виду, и в этом месте игра может «забуксовать». Чтобы этого не случилось, натравите на бегущих пару-тройку бандитов, которым совсем не нравится, что за ними следят. Вынуждайте бегущих действовать и принимать решения, даже если у них нет общего плана. Напоминайте им, что времени мало и они могут упустить все возможности. А пути таковы: пробиться к лимузину с боем; пройти через толпу, используя харизму и силу убеждения; либо достичь лимузина незамеченными. К тому же бегущим необязательно всей командой следовать одному плану, каждый из них может взять на себя определённую задачу.

Бой. Это самый опасный способ, но и бегущие — народ рисковый. Кроме того, речь идёт не о глобальной потасовке, а о серии из пяти стычек, хоть и довольно напряжённых. Чтобы бои не затягивались, прерывайте их после третьего раунда: бандиты не желают биться насмерть и отступают, приговаривая, насколько круты бегущие. Первые три боя происходят на территории складского комплекса с Ярыми и Ржавыми стилетами, остальные два — внутри склада с Древними и Шипами.

Основное правило боёв с бандитами — не обострять ситуацию. Если на вас идут с кулаками, вы тоже используете кулаки. Если с ножом — все достают нож. Если с пистолетом — все достают пистолеты. Изначально игроки не знают это правило, но, если у кого-то из них есть навык, связанный с осведомлённостью об уличных бандах, эти игроки могут пройти проверку памяти с кубиками Логика + Интуиция (2). Так что игроки сами устанавливают себе уровень опасности. Это правило действует при всех боях, но мотобандиты внутри — более серьёзные соперники, уже вооружённые цепями и холодным оружием.

ПРОБИРАЯСЬ СКВОЗЬ ТУМАН ВОЙНЫ

Бой — принципиально важная часть игры «Shadowrun: Шестой мир». Рано или поздно персонажи обязательно сойдутся в сражении. Иногда у бегущих так много противников, что игроки могут потеряться в битве, особенно если враги всё прибывают и атакуют со всех сторон. Хоть сражения и пошаговые, игрокам и даже ведущему бывает сложно запомнить, кто стреляет, кто дерётся кулаками, а кто творит магию.

Здесь помогут разобраться планы мест.

В коробке находится игровое поле с картами, на которых ведущий может отмечать фигурками или кубиками с разными значениями положение и перемещение каждого отдельного персонажа ведущего. Игроки, в свою очередь, могут использовать для этого фишки своих персонажей. Когда чей-либо персонаж погибает, убирайте соответствующий ему предмет с карты.

Так игрокам будет легче разработать стратегию и тактику. А ведущему вовсе не запрещается (и даже рекомендуется) дополнять карты собственными зарисовками на листах бумаги.

Наконец, помните, что блокнот и ручка — лучшие друзья ведущего. Делайте сюжетные записи и отмечайте количество здоровья, патронов и прочих параметров персонажей ведущего.

В первом и втором бою участвуют бандиты в количестве 2 + [число бегущих в бою]. Эти группы бандитов действуют как отряды, то есть нападают все вместе (см. стр. 8 «Правил для быстрого старта»). Для победы над отрядом необходимо нанести каждому бандиту 3 и более урона.

В третьем бою участвуют бандиты в количестве 4 + [число бегущих в бою]. Если бандитов не более 6, то они действуют как один отряд, а если больше — разделите их на 2 отряда. Для победы над отрядом необходимо нанести каждому бандиту 4 и более урона.

В четвёртом бою участвуют бандиты в количестве 2 + [число бегущих в бою × 2], а также 2 мотобандита. Мотобандиты атакуют через раунд (так как нападают с разгона, после чего им нужно развернуться и снова взять разгон). Для победы над отрядом необходимо нанести каждому бандиту 4 и более урона.

В пятом бою участвуют бандиты в количестве 6 + [число бегущих в бою × 2], а также 4 мотобандита, которые также атакуют через раунд. Эти ребята самые крепкие — они отступят, только получив 5 урона каждый.

После пятого боя бегущие прорываются к лимузину, но в следующей сцене их ждёт финальная битва.

В любом из этих боёв бегущие могут отступить, чтобы зализать раны и, возможно, придумать новую тактику сражения. Получив несколько ранений, они могут сдаться и признать крутизну бандитов, а затем перейти к следующему бою. Наконец, вы можете назначить ещё одну проверку памяти для персонажей, которые разбираются в уличных бандах. При успехе объясните игрокам, что бандиты разрешат им пройти, как только бегущие признают их место в уличной иерархии.

Через толпу. Персонажи, не желающие рисковать здоровьем, могут пробиться через толпу, прибегая либо к угрозам, либо к увещеваниям. Места в передних рядах нужно заслужить! Этот вариант также предполагает пять столкновений, в которых все участники вволю отыгрывают своих персонажей и выполняют проверки навыков Обман или Убеждение — в зависимости от того, что вы назначите. Первые три стычки происходят на территории комплекса: одна со Ржавыми стилетами и две с Ярыми (порядок произвольный, на ваше усмотрение). Остальные две стычки происходят под крышей большого склада: одна с Древними и одна с Шипами.

Чтобы стычка не переросла в обмен ударами, выстрелами или заклинаниями, один из персонажей должен бросить кубики Убеждение + Харизма или Обман + Харизма. Против него бросает бандит, поддерживаемый соратниками в количестве 1D3 (1D6, делённый пополам), каждый из которых добавляет 1 кубик к проверке, словно член отряда.

Если игроки выбрали разные варианты, старайтесь объединить всё в один непрерывный поток действий. Например, если один персонаж вступает в драку, второй — в переговоры, а третий пытается подобраться к лимузину незамеченным, то разыгрывайте эти действия по очереди, чтобы не было простоя. Не забывайте поощрять игроков за удачно подобранные слова.

Ниже вы увидите фразы, с которых начинаются словесные перепалки, наборы кубиков и описания ситуаций.

— Эй, где ваши цвета? Хотите, чтобы вас разукрасили?

Говорит орк из банды Ярых с фиолетовой причёской и огромным гаечным ключом в руках. Набор кубиков: 4. Возле орка тут же образуется компания из его соратников, и они вместе начинают задирать бегущих за отсутствие опознавательных признаков банд. Если через толпу идут несколько персонажей, то тех, кто молчит, бандиты толкают, провоцируя их на бой.

— Ого, да у нас тут девочки по вызову! Почём будет танец на моих коленях?

Говорит девица-орк из банды Ярых с позолоченными клыками и серыми шипами на голове. Набор кубиков: 5. Остальные бандиты продолжают угрожать и провоцировать.

— Смотри куда прёшь!

Говорит мускулистый тролль в коричневой кожаной одежде с ярко-золотым ирокезом и бородой из кристаллизованных волос, которые то и дело крошатся и ломаются. Набор кубиков: 6. На его зов откликается разномастная толпа Ржавых стилетов. Они отламывают куски от кристаллической бороды тролля, перетирают их в ладонях и бросают порошок в бегущих.

— Какого фрага? Нечего тут глазеть. Проваливайте!

Эльф из банды Древних в длинной куртке с зелёной неоновой окантовкой сверкает на вас зелёными глазами. Набор кубиков: 7. Рядом встают ещё несколько Древних, отвлёкшихся от своих драгоценных мотоциклов. Всем своим видом они показывают, что превосходят бегущих во всём, включая чувство собственной важности.

— Что, пришли на бесплатное шоу? Или считаете, что у вас получится спасти эту девицу? Хреновы (вставьте расистское оскорбление: полумерки, троги, модники).

Говорит лысый тролль с чёрными и серыми татуировками по всему телу, из которых выделяется коричнево-золотая надпись «Шипы» над массивным лбом. Набор кубиков: 8. Соратники, окружающие его, надменно молчат, уверенные в себе. Они стоят и выжидают, скрестив руки и опёршись на свои огромные байки.

Если описываемый противник выбрасывает больше успехов, чем бегущий, то он нападает. Начинается поединок, за которым остальные бандиты просто наблюдают, болея за своих и деморализуя бегущих. Если бегущих вступает в бой несколько, с ними дерутся столько же бандитов, которые нападают отрядом. К ним применяются правила отрядов, описанные выше. Бандиты расступятся перед бегущими, когда те нанесут определённое количество урона каждому (3, 3, 4, 4 и 5 соответственно). Они признают своё поражение и превосходство бегущих.

Тише воды, ниже травы. Если игроки хотят добраться до лимузина незамеченными, объясните, что это можно сделать одним из двух способов (хотя возможно и частичное совмещение). Они могут либо проскользнуть через толпу бандитов, не привлекая внимания, либо миновать толпу в обход или по верхам. Второй вариант требует тщательного планирования и творческих усилий, но ведь в этом и есть дух игры. В этом и в выполнении грязной работы за нюйены. Оба варианта требуют пять последовательных проверок Скрытности, чтобы персонажа не заподозрили или не заметили. Три проверки происходят на территории комплекса, остальные две — внутри склада. В таблице «Проверки скрытности» указано два значения для порогов успеха: первый — для игроков, которые будут пытаться слиться с толпой, второй — для тех, кто попытается её обойти.

ПРОВЕРКИ СКРЫТНОСТИ

НОМЕР ПРОВЕРКИ	ЧЕРЕЗ ТОЛПУ	В ОБХОД ТОЛПЫ
1	3	2
2	2	2
3	2	3
4	1	2
5	2	1

Бегство. Это, конечно, не самая интересная концовка, но у бегущих всегда есть возможность сбежать. Для этого нужно добраться до фургона и пройти серию из шести проверок Пилотирование + Реакция (2). Каждая проверка считается сложным действием игрового персонажа, севшего за руль (то есть побег на фургоне — это минимум шесть раундов боя).

Бандиты не хотят отпускать бегущих: одни попытаются заблокировать им путь, другие атакуют фургон. Бандит, сидящий за рулём фургона своей банды, выполняет проверку Пилотирование + Реакция в качестве сложного действия и добавляет количество своих успехов к порогу успеха для бегущих.

В то же время остальные бандиты поливают фургон бегущих свинцом. Эти атаки разыгрываются как обычно, но сопротивление урону оказывают не бегущие, а их фургон, который обладает внушительным набором кубиков (ЗЩТ 14, Тело 14, счётчик состояния 15). Пробить такую защиту непросто, но и бандиты атакуют сразу несколькими отрядами, а значит, у них будет много кубиков и бросков. Когда у фургона заполнятся все ячейки в счётчике состояния, машина заглохнет и остановится. Успеют ли бандиты пробить обшивку, пока водитель бегущих пытается покинуть «Королевскую битву»?

ЧЕТЫРЕ ФРАКЦИИ

В борьбу за Эрику Хоффман вовлечены четыре банды, и у каждой из них — своя мотивация. Чтобы кратко и чётко объяснить игрокам суть каждой банды, пользуйтесь таблицей, в которой представлена следующая информация: тип банды, цвета и общие сведения. При взаимодействии с орками из банды Ярых и Ржавых стилетов используйте блок параметров «Ржавые стилеты». При взаимодействии с троллями из банды Ярых, Шипов и Ржавых стилетов используйте блок параметров «Шипы», но игнорируйте Пилотирование для Ярых и Ржавых стилетов.

БАНДЫ

БАНДА	ТИП	ЦВЕТА	СВЕДЕНИЯ
Древние	Мотобанда	Зелёные	Эльфийская мотобанда известна своей предполагаемой связью с государством эльфов Тир Тарнгир.
Шипы	Мотобанда	Коричнево-золотые	Тролли, известные тем, что убивают эльфов.
Ярые	Уличная банда	Чёрно-серые	Терроризируют людей на улицах Такомы без разбору и ради удовольствия.
Ржавые стилеты	Уличная банда	Чёрно-ржавые	Мутировавшие троги (орки и тролли), живущие в Редмондской пустоши, возле Лучевого города, где обрушился реактор.

Со снаряжением всё проще — у всех есть оружие, броня и коммуникаторы. Каждая банда обладает уникальной информацией, которую декер может выведать, взломав коммуникаторы. Также можно вывести из строя пушки с системой смартган и различные устройства (РУ 2 для обычных бандитов, РУ 4 для главарей). Как видите, в этом приключении не только драки и болтовня.

Древние — известная эльфийская мотобанда с ячейками по всему миру. Они ездят на навороченных гоночных мотоциклах, предпочитают скорость и проворство грубой силе. Многие из них Пробуждённые, но в данном приключении они не участвуют. Предводитель этой ячейки — Зелёный Феникс. Хакеры, провернувшие операцию с Эрикой Хоффман, наняли Древних, чтобы те напали на лимузин и доставили его в необходимое место.

Информация для сцены: У всех бандитов на коммуникаторах есть фотография Хоффман и указание встретиться возле аэропорта Сиэтл/Такома. На коммуникаторе Зелёного Феникса — сообщение от пользователя «Св060дный Си3тл»: в нём описаны подробности прибытия Хоффман, её предполагаемого маршрута и маршрута, на который нужно вывести лимузин… за определённую плату.

Шипы — мотобанда троллей, известная за ненависть к эльфам. Они ездят на огромных байках и боевых мотоциклах, в качестве оружия используют дубинки и мотоциклетные цепи. Они заметили Древних на своей территории и следовали за ними с тех пор, как те перехватили лимузин возле аэропорта. Главаря Шипов зовут Вихрь, и ему важнее свернуть шею Зелёному Фениксу, чем заполучить какую-то там Эрику Хоффман.

Информация для сцены: На их коммуникаторах нет никакой важной информации, разве что фотографии эльфов на мотоциклах и лимузина с большого расстояния.

Ярые действуют хаотично, и их насилие направлено против людей. Раньше они были второй по величине бандой в метроплексе. Нынче Ярые довольствуются тем, что контролируют грузопоток, проходящий через Такому, поскольку в их зоне влияния находятся главный аэропорт Сиэтла и морские порты. Их основная область действия — вдоль

НАЙДИТЕ ЗАНЯТИЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ

Бывают сцены, в которых персонажи игроков с определёнными навыками принимают самое живое участие, в то время как остальные тоскливо ждут своей очереди. Поскольку бой — самый захватывающий тип активности, особенно в таком приключении, как «Королевская битва», персонажи с развитыми боевыми навыками будут задействованы чаще всего, в то время как остальным придётся лишь слушать и плыть по течению. Хороший ведущий должен предотвращать такие ситуации и следить за тем, чтобы ни один игрок не заскучал и не потерял интерес к процессу. Если в приключении часто приходится сражаться, не забывайте давать действовать небоевым персонажам. Например, харизматик может пытаться вести переговоры с противниками прямо во время боя или что-то расследовать. Декер или техномант могут повлиять на исход боя, находясь вдали от него, и их вмешательство может быть решающим. Ну, и никто не говорил, что сражаться обязательно: любое приключение можно пройти, не сделав ни единого выстрела.

Необязательно засекать время, чтобы все поиграли одинаково. Главное, чтобы у каждого игрока была возможность принимать важные для сюжета решения и совершать значимые для сцены действия. Ведущий должен определить, какие персонажи могут «выпасть» из приключения на определённых стадиях, придумать для них задачи и подсказать им, что они могут сделать на благо команды.

побережья, где расположен порт Такомы. Члены банды носят чёрные и серые цвета, но у многих на рукавах выделяются красные повязки. В основном это орки, изредка встречаются тролли и совсем редко — дварфы. Их объединяет память о Ночи ярости несмотря на то, что большинство их них родились позже. Существование этой банды служит постоянным напоминанием для людей о том событии.

Ярые подтянулись к складу, поскольку он стоит на их территории. Но зачастую они обходят его стороной, особенно после того, как стали подчиняться мафии Сиэтла, тем, кто на самом деле контролирует порт. Бандиты знают, что склад принадлежит компании «Ацтекнолоджи», которая редко заключает сделки, даже с мафией. До поры Ярые не обращали внимания на склад, чтобы не создавать себе проблем, но теперь вмешательство других банд даёт им возможность заявить свои права на склад — например, в качестве награды за защиту территории. Ярыми руководит Большой Бен, и он считает, что все остальные банды — наглые захватчики, а Эрика Хоффман — его добыча. Впрочем, он с удовольствием обменяет её на право разграбить склад.

Информация для сцены: Ярые не трогают склад, поскольку это собственность «АЦТ». Недавно Большому Бену удалось сделать фотографию Хоффман, и он отправил её своему посреднику для опознавания.

Ржавые стилеты — радиоактивные мутанты, обычно не отходящие далеко от Лучевого города. Но на этот раз они выполняют поручение Каланира — зрелого западного дракона, обитающего в Лучевом городе. Для них это необычная и непривычная вылазка. Они выехали в город на двух ржавых автобусах и стали наблюдать за Древними. Как только лимузин заехал на склад, они высыпали из автобусов, как стая монструозной саранчи. Ржавые стилеты повёрнуты на насилии, и они сделают всё, что им прикажет главарь Клешня, который намерен доставить Эрику Хоффман ко двору Каланира.

Информация для сцены: Клешня на протяжении сцены ведёт общение с пользователем, обозначенным как «Большой К». У каждого члена банды на коммуникаторе есть фотография с драконом: это либо селфи с ящером вдалеке, либо групповые и одиночные фотографии прямо рядом с ним.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Всегда есть вероятность, что у бегущих не получится осуществить то, что они задумали. Или они вообще решат, что не хотят помогать женщине в лимузине. В таком случае натравите на них бандитов с любой стороны, лишь бы не отпускать их далеко от склада. Бандиты могут либо преградить им путь отхода, либо напасть первыми, надеясь получить награду за устранение чужаков. В этом приключении главное — не выжить и скрыться, а научиться основам боя в ролевой системе Shadowrun. Ну, и весело провести время, конечно!

Каждый игрок может сменить тактику и выбрать другой вариант действий, если текущий оказался ему не по силам — или ему просто не повезло в бросках.

СЦЕНА ТРЕТЬЯ: «СПАСЕНИЕ БЛИЗКО»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Бегущие пробрались во внутренний круг, и теперь им нужно думать, как спасти Эрику — довести её до фургона и доставить в безопасное место. Если, конечно, она готова заплатить. Бегущим всего-то осталось пробраться сквозь окружающих хищных психов из четырёх банд. Раз плюнуть.

ОБСТАНОВКА

Вы пробиваетесь в самый эпицентр криминальной активности, где находятся четыре всадника этого локального апокалипсиса. Четыре главаря стоят, опираясь на побитый лимузин, а перед ними — захваченный трофей.

— Это наша земля. Значит, и девчонка наша, — уверенно заявляет главарь Ярых.

— Эту зайчишку поймали мы, мы её и заберём, — говорит главный Древних, нелепо пародируя британский акцент. — И разве ваша «земля» не заканчивается за пределами порта? Разве ваши хозяева контролируют порт?

— Нам нужна она, — рычит глава Ржавых стилетов и указывает на женщину огромной клешнёй, заменяющей правую руку.

Все трое смотрят на громадного тролля, главаря Шипов. Тот выразительно смотрит на эльфа:

— Слыхали, чего хочет этот пожиратель одуванчиков? Хрен получит.

Далее они обмениваются расистскими оскорблениями, сыплют угрозами и повторяют свои требования. Толпа волнуется и вторит своим вожакам.

Намечается кровавая бойня.

ПРОЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ БЕГУЩИЕ ХОТЯТ ВСТУПИТЬ В ПЕРЕГОВОРЫ:

Вы отвлекаете главарей от препираний, и к вам оборачиваются не только они, но и вся толпа вокруг. Они пристально смотрят на вас и затихают. Лидеры смеряют вас четырьмя кардинально разными парами глаз: одни недоверчиво прищурены, в других пляшут искры безумия.

Вы вспоминаете старый анекдот о том, как два тролля, орк и эльф зашли на склад…

ПРОЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ ДРАКА НЕИЗБЕЖНА:

Атмосфера на складе накаляется, и вы чувствуете, как в воздухе повеяло насилием. Отморозки самого разного вида и рода грозно смотрят не только на вас, но и на членов других банд. Лидер Древних вот-вот запрыгнет на свой байк. Главный из Шипов красноречиво разматывает огромную цепь, намотанную на предплечье, и звено тяжело грохочет о бетонное покрытие. Крупный орк в чёрно-серой коже хрустит костяшками, и под мотоциклетными перчатками с логотипом «Арес Хардлайнер» клацают металлические вставки. Наконец, обезображенный тролль с клешнёй вместо руки, под балахоном которого тело будто ходит ходуном, озирается вокруг с выпученными глазами.

Фигуры расставлены, сражение вот-вот начнётся. Как вы собираетесь пробиваться через них и сможете ли вы спасти такую ценную жизнь?

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Бегущие добираются до лимузина и Эрики Хоффман, а также оказываются перед лидерами банд, окружёнными своими приспешниками, если успешно прошли испытания в предыдущей сцене. Перебивая друг друга, задирая и угрожая, главари спорят о том, кому достанется добыча. Появление бегущих может повлиять на развитие событий несколькими способами. Они могут либо спровоцировать бой и принять в нём живое участие, либо вступить в переговоры. Если они выберут второе, то главари дадут им высказаться, но учитывайте, что как минимум один из них не настроен на беседу вообще, а остальные напряжены. У переговорщика должен быть хорошо подвешен язык, потому что он сразу выполняет проверку Обман/Убеждение + Харизма. Порог успеха для каждого лидера разный:

3 — Шипы ничего не имеют против бегущих;

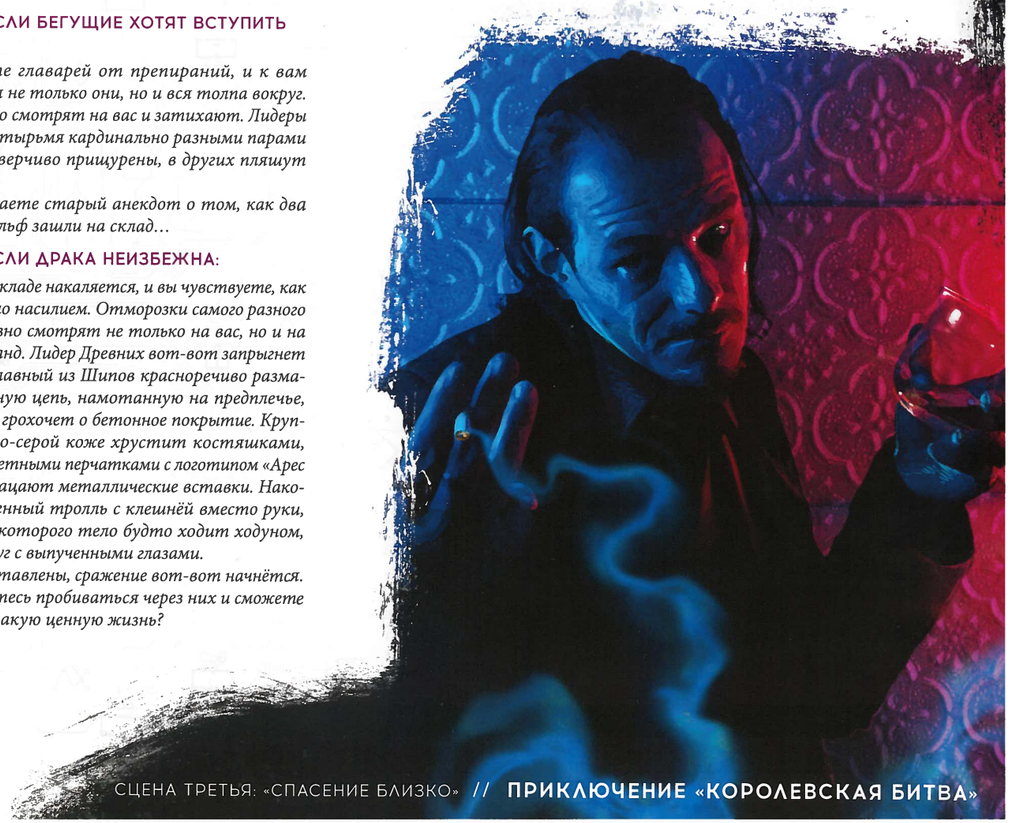
4 — Ярые внимают их словам;

5 — Древние соглашаются с их доводами;

8 — сила убеждения или ловкость обмана настолько велика, что даже Ржавые стилеты идут против воли дракона и позволяют своей жертве уйти.

Бегущим даётся только один бросок. Лидеры, которых удалось убедить, в случае битвы не станут сражаться с бегущими, и члены их банд набросятся на заклятых противников. Битва начнётся, если хотя бы одна банда решит атаковать бегущих.

Если струна всё-таки лопнет, начнётся не просто драка, а настоящая бойня. Главари — довольно сильные бойцы,



ИСТОРИЮ ВЕРШАТ ИГРОКИ

Зачастую ведущие не понимают или отказываются понимать, что в конечном итоге именно игроки двигают сюжет своими действиями и решениями. Разумеется, никто не отрицает заслуг ведущего, который изучил готовое приключение или создал собственное. Однако ведущий должен быть готов к тому, что игроки могут увести повествование от заранее намеченного курса. Как правило, в результате многие заметки ведущего становятся неактуальными, и он вынужден придумывать на ходу, опираясь на то, что происходит за столом.

И это — нормально.

Ведущий обладает множеством полномочий и возможностей, и он должен следить за тем, чтобы сюжет и правила игры не мешали получать от неё удовольствие. Если игрокам нравится развитие событий, которого не было в изначальном плане, ведущий должен принять это. Именно такие моменты дают игрокам ощущение, что их роль и выбор имеют значение, — а значит, делают игру более увлекательной.

а их приспешники совершают одну атаку в раунд как отряд с 2D6 бандитами. Древние и Шипы ездят вокруг на мотоциклах, Ржавые стилеты и Ярые атакуют с тем же оружием, что бегущие (огнестрельным, холодным или с голыми кулаками). Если главарь выпадает из битвы или погибает, члены его банды пытаются подобрать его тело и уехать. Они перестают атаковать бегущих (только отвечают на их атаки) и атакуют других бандитов (уменьшая 2D6 на 1). Таким образом, со смертью главаря слабеет не только его банда, но и другие. Поэтому бегущие побеждают в бою, если устраняют всех враждебных главарей. Так что нет необходимости убивать всех остальных бандитов.

Когда бегущие одолевают главарей и забирают себе Эрику Хоффман, они должны добежать до фургона и уехать. Путь отступления нужно выбрать из вариантов, предложенных в прошлой сцене, и пройти такие же проверки, но не по 4–5 раз, а всего 2 раза. Если бегущие идут к фургону с боем, на них нападают бандиты количеством на 2 больше, чем бегущих, и они разделяются на отряды по трое и меньше. Для победы над отрядом необходимо нанести каждому бандиту 4 и более урона.

Возле фургона бегущих ждёт последний сюрприз. На них нападает особый дрон — «Стальная рысь». Они могут либо сразиться с ней, либо забежать в фургон и оторваться от неё. Для этого водитель проходит те же проверки, что и при бегстве в прошлой сцене (стр. 9), но ему мешают не Ярые, а «Стальная рысь». Если после всех проверок у фургона осталась хотя бы одна ячейка в счётчике состояния, поздравьте бегущих: им удалось оторваться от дрона, и теперь они могут отправиться за наградой.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Битва есть битва, побег есть побег: тут всё просто. Хорошо, если у игроков всё получится, — так они обретут веру в себя и во вселенную Shadowrun (это особенно важно, если для всех или многих игроков это первая игра). Но не нужно слишком уж поддаваться: Шестой мир жесток. Вы можете повышать или понижать сложность испытаний прямо на ходу, добавляя или убирая отряды бандитов. Не забывайте, что многим из шаек плевать на бегущих: они просто исполняют приказы своих главарей или хотят начистить лица членам другой банды. Персонажи могут использовать Обман или Убеждение, чтобы стравливать бандитов между собой. Те, конечно, не рады бегущим, но для многих из них цвета заклятых противников — прямой вызов и оскорбление чувств.

ПЕРЕСТРЕЛКА ЕДОЙ

1D6	РЕЗУЛЬТАТ
1	Ничего не происходит.
2–3	Несъедобное месиво расплёскивается на 2 метра вокруг цели. Персонажи игроков и ведущего, попавшие в эту область, бросают на 1 кубик меньше при проверках.
4–5	В цель попадает так много дурнопахнущего месива, что оно покрывает все руки и лицо. Видимость снижена, пальцы липкие — тянет на штраф для цели в 2 кубика при проверках.
6	Фейерверки! То, что вы бросили в цель, взрывается, повреждая саму цель и всех стоящих рядом персонажей. Начинается цепная реакция: всё, что может упасть и загореться, — падает и загорается (посуда, светильники, химические вещества, что угодно). Цель должна пройти проверку Реакция + Проворство (3). При провале цель получает 3 оглушающего урона (сопротивление кубиками Тела).

ТАБЛИЦА ЦВЕТА И СОСТАВА

Бросьте 2 кубика за каждую колонку, затем сложите результаты и опишите то месиво, что у вас получилась!

2D6	ЦВЕТ	ТЕКСТУРА	МАТЕРИАЛ
2	Чёрный	Разваливающийся	Жидкость
3	Синий	Шипучий	Мясо
4	Зелёный	Комковатый	Металл
5	Оранжевый	Пахучий	Пластик
6	Розовый	Мягкий	Порошок
7	Сиреневый	Губчатый	Овощ
8	Красный	Липкий	Жидкость
9	Белый	Пенистый	Мясо
10	Жёлтый	Тягучий	Металл
11	Прозрачный	Густой	Пластик
12	Многоцветный (выберите 2)		Порошок

ГЕНЕРАТОР БАНДИТОВ

Пользуйтесь этим инструментом, чтобы создать уникальный облик для каждого бандита, с которым столкнутся игроки. Дважды бросьте 2 кубика, чтобы определить внешний вид противника.

2D6	ГОЛОВА	ОСОБЕННОСТЬ
2	Фиолетовый ирокез	Куча серёжек
3	Ярко-оранжевый ирокез	Золотые зубы/клыки
4	Лысый	Татуировки на лице
5	Металлические заклёпки вместо волос	Заострённые зубы
6	Чёрная высокая причёска	Толстое кольцо в носу
7	Зелёный «ёжик»	Татуировка на лбу
8	Красный ирокез наоборот	Татуировки на шее
9	Жёлтые «шипы» из волос	Борода
10	Синий ирокез набок	Огромный шрам на лице
11	Длинные серебристые волосы	Глазная повязка
12	Пышные золотистые волосы	Светящиеся киберглаза

СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

Обратите внимание, что у персонажей ведущего, в отличие от персонажей игроков, только один счётчик состояния. Какой бы урон ни получали персонажи ведущего, физический или оглушающий, он отмечается в одном счётчике.

ЭРИКА ХОФФМАН

Эрика Хоффман работает на правительство СКАШ с пелёнок. Ещё в 40-х родители Эрики, политические карьеристы, сняли её в рекламе проекта «Новое светлое будущее». По сути, женщину готовили к политической карьере с самого рождения.

Эрика — женщина высокая и волевая, с приятной располагающей улыбкой, но в её глазах горят искорки быстрого и внимательного разума. Эрика — официальный представитель СКАШ на переговорах с губернатором Поттер, и для неё это настоящий прорыв в карьере. Однако родители, скорее всего, видели её будущее несколько иначе.

Хоффман настроена на серьёзное обсуждение движения за независимость с Поттер, но она также воспринимает эту властную женщину как потенциального союзника. Ведь если Сиэтл отделится, то СКАШ, и без того держащиеся на честном слове, окончательно распадутся и Эрике придётся искать новое пристанище.

Несмотря на чрезвычайные обстоятельства, Хоффман остаётся спокойной, хладнокровной и собранной. Она уверена, что это не покушение, поскольку иначе она была бы мертва. Скорее, захватчики преследуют цели выкупа или террора. Для неё бегущие — возможность вырваться из этой щекотливой ситуации, за что она готова выступить на их стороне в переговорах. Годы службы в правительстве научили её одному: этих наёмников всегда можно подкупить или убрать.

Хоффман худощава, у неё тёмные прямые волосы до плеч, тонкие черты лица. Она предпочитает одеваться и выглядеть сдержанно — чтобы никто не знал, чего от неё ожидать.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
2	3	3	2	4	3	3	6	4	6

Инициатива: 6 + 1D6
Счётчик состояния: 10
Навыки: Ближний бой (5), Внимание (5), Стрельба (5), Убеждение (10).
Значение защиты: 4
Снаряжение: армированная одежда (+2 ЗЩТ), коммуникатор (РУ 6).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
«Ямаха Пульсар I» [шокер, СУ 4 о(э), АТК 9/9*/—/—/—], * максимальная дистанция — 50 метров].

ЯРЫЕ (ДВАРФЫ, БАНДИТЫ)

Грубые мускулистые дварфы из Ярых — типичные представители уличных банд в Shadowrun. Их основные атрибуты: классические чёрно-серые кожанки с нашивками, татуировки с сюжетами Ночи ярости, тоже чёрно-серые, и непреклонное упрямство. Даже если Ярого уложить на лопатки, он встанет и будет нападать, пока есть силы и дыхание.

У группы, подоспевшей к лимузину, смешанный гендерный состав, причём различить их сложно — разве что по крою курток. Члены банды держатся вместе, своих не бросают: и наступают, и отступают группами, подбирая раненых и павших товарищей. Они уважают силу, но не беспорядочную. Они бьют неприятелей и обидчиков, но не забивают до смерти, и уважают противников, признающих поражение. Если им приходится выбивать из кого-то дух, они винят себя за то, что не сумели донести свою точку зрения.

Если сражаетесь с дварфами, используйте параметры ниже. Если с орками — параметры Ржавых стилетов, если с троллями — параметры Шипов, но игнорируйте навык Пилотирования.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
4	2	2	5	3	2	2	2	1	6

Инициатива: 4 + 1D6
Счётчик состояния: 10
Навыки: Ближний бой (5), Внимание (4), Стрельба (5).
Значение защиты: 5
Качества: Инфразрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 2 о, АТК 7/—/—/—/—];
Дубинка [дробящее оружие, СУ 3 о, АТК 6/—/—/—/—];
«Дефайанс Т-250» [дробовик, СУ 4 ф, ОВ/КО, АТК 7/10/6/—/—].

РЖАВЫЕ СТИЛЕТЫ (ОРКИ, БАНДИТЫ)

Ржавые стилеты — мутанты, что уже очень давно обитают в окрестностях Лучевого города, где когда-то взорвался ядерный реактор. Выжившие в этой катастрофе изменились: обросли пагубными аномалиями, но зато стали крепче и сильнее. Эта часть банды следует за Клешнёй — троллем, которого они принимают за мессию. Они носят балахоны цвета ржавчины, потрёпанные жизнью в пустоши. В рядах банды встречаются орки и тролли. В сражении с орками используйте параметры ниже, в сражении с троллями — параметры Шипов, но игнорируйте навык Пилотирования.

Обычно эти бесноватые мутанты просто творят беспредел, однако их нынешний лидер Клешня — служитель Каланира, зрелого западного дракона, обитающего в Лучевом городе. Теперь бандитам есть что терять, и поэтому они ведут себя более дисциплинированно. Но в бою они нападают, как привыкли: отчаянно и жестоко, не думая ни о себе, ни о своих соратниках.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
5	2	2	5	2	2	2	2	1	6

Инициатива: 4 + 1D6
Счётчик состояния: 12
Навыки: Ближний бой (5), Внимание (4), Стрельба (5), Убеждение (5).
Значение защиты: 6
Качества: Живучесть, Сумеречное зрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 2 о, АТК 7/—/—/—/—];
Нож [клинок, СУ 2 ф, АТК 6/1*/—/—/—], * максимальная дистанция — 20 метров];
«Браунинг Ультра Пауэр» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО, АТК 10/9/6/—/—].

ДРЕВНИЕ (ЭЛЬФЫ, МОТОБАНДИТЫ)

Эти эльфы гибки и смертоносны, а благодаря своим мощным гоночным мотоциклам бьют молниеносно. На их кожаных куртках красуется ярко-зелёная буква А в круге, напоминая символ анархии. Они предпочитают тактику «ударил — убежал», но не боятся принять бой на равных с клинками в руках.

В народе говорят, что многие члены этой мотобанды — маги, но в группировке, с которой встретятся игроки, их нет, поскольку Пробуждённые были бы явной угрозой для авторитета её лидера — Зелёного Феникса, который магией не владеет. Во главе с ним эльфы пытаются занять место в одной из самых могущественных мотобанд Шестого мира, полагаясь на свои навыки в уличном бою. Они считают, что превосходят всех и во всём, и смотрят сверху вниз на грубоватых орков и троллей… невзирая на то, что тех большинство.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
2	4	3	2	2	2	2	3	—	6

Инициатива: 5 + 1D6
Счётчик состояния: 9
Навыки: Ближний бой (5), Внимание (4), Пилотирование (7), Стрельба (5), Убеждение (5).
Значение защиты: 3
Качества: Сумеречное зрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), мотоцикл «Ямаха Рейпир» (РУ 3).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
Катана [клинок, СУ 4 ф, АТК 10/—/—/—/—];
«Узи V» [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 8/8/7/—/—].

ШИПЫ (ТРОЛЛИ, МОТОБАНДИТЫ)

Шипы — здоровенные, мускулистые тролли с кучей татуировок на теле. Они ездят на громадных байках и носят кожаную одежду с самыми разными нашивками: именами, рангами, достижениями. Похожи на троллькую версию «Ангелов Ада». Также на их куртках виднеются, словно шипы, ряды насечек: по одной за каждого убитого эльфа. Поэтому диверсанту Ю стоит быть аккуратнее, любой из этой банды с удовольствием поставит за него подобную насечку. Шипы — заклятые враги Древних, но особо опасных бегущих они всё же со счетов сбрасывать не станут.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
6	2	2	7	1	1	2	2	1	6

Инициатива: 4 + 1D6
Счётчик состояния: 13
Навыки: Ближний бой (5), Внимание (4), Пилотирование (5), Стрельба (5), Убеждение (5).
Значение защиты: 7
Качества: Живучесть 2, Инфразрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), мотоцикл «Харли-Дэвидсон Скорпион» (РУ 3).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 4 о, АТК 9/—/—/—/—];
Мотоциклетная цепь [дробящее оружие, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
«Дефайанс Т-250» [дробовик, СУ 4 ф, ОВ/КО, АТК 7/10/6/—/—].

КЛЕШНЯ – ЛИДЕР РЖАВЫХ СТИЛЕТОВ

Этот тролль обязан своим прозвищем необычайной мутации: вместо правой руки у него что-то вроде острой крабовой клешни. Эффект от неё скорее психологический — клешня выглядит устрашающе, и тролль размахивает ей, как обычным топором. Из его подкожных наростов постоянно выделяется рыжеватый гной, а глаза практически чёрные от лопнувших сосудов и застоявшейся крови.

Клешня боготворит Каланира, а его отряд Ржавых стилетов больше напоминает секту, чем банду. Он носит длинный и рваный ржаво-красный балахон, насквозь промокший от постоянных гнойных выделений. Он не понимает и не пытается понять, кто такая Хоффман, но точно знает, что она нужна Каланиру.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
7	3	3	6	2	2	2	4	2	6

Инициатива: 5 + 1D6
Счётчик состояния: 14
Навыки: Ближний бой (9), Внимание (5), Стрельба (6), Убеждение (8).
Значение защиты: 8
Качества: Живучесть 2, Инфразрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2).
Оружие:
Клешня [безоружный, СУ 4 ф, АТК 8/—/—/—/—].

ВИХРЬ – ЛИДЕР ШИПОВ

Ему нет особого дела до бегущих, да и Хоффман ему не нужна — Вихря заботят только эльфы, и Зелёный Феникс в частности. Крупный и мускулистый, как все тролли, Вихрь любит орудовать голыми руками или тяжёлой мотоциклетной цепью, намотанной на предплечье. Вихрь относится к бегущим спокойно, а в сложившейся ситуации может даже встать на их сторону — если бегущие помогут (или не будут мешать) ему добраться до глотки Зелёного Феникса.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
5	6	5	8	4	2	4	3	2	1,7

Инициатива: 9 + 1D6
Счётчик состояния: 13
Навыки: Ближний бой (5), Внимание (4), Пилотирование (5), Стрельба (5), Убеждение (5).
Значение защиты: 6
Качества: Живучесть 2, Инфразрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), мотоцикл «Харли-Дэвидсон Скорпион» (РУ 3).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 4 о, АТК 13/—/—/—/—];
Мотоциклетная цепь [дробящее оружие, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
«Дефайанс Т-250» [дробовик, СУ 4 ф, ОВ/КО, АТК 7/10/6/—/—].

ЗЕЛЁНЫЙ ФЕНИКС – ЛИДЕР ДРЕВНИХ

Быстрый, как молния, эльф готов к решительным действиям в любой момент. Он самый опытный из четырёх главарей и понимает, что его банда здесь в меньшинстве и далеко не в почёте. Он уже получил деньги от неоанархистов, ему оставалось лишь запугать Хоффман и задержать её. Зелёный Феникс хотел оставить её на отшибе без транспорта и коммуникатора, и дело с концом… Но тут вмешались другие банды, да ещё и бегущие могут стать настоящей занозой в заднице.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
4	7	6	3	3	2	4	7	3	6

Инициатива: 10 + 1D6
Счётчик состояния: 10
Навык: Ближний бой (13), Внимание (9), Пилотирование (14), Стрельба (11), Убеждение (14).
Значение защиты: 5
Качества: Сумеречное зрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Гермес Айкон» (РУ 5), мотоцикл «Ямаха Рейпир» (РУ 5).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 2 о, АТК 9/—/—/—/—];
Катана [клинок, СУ 4 ф, АТК 10/—/—/—/—];
«Узи V» [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 8/8/7/—/—].

БОЛЬШОЙ БЕН – ЛИДЕР ЯРЫХ

Бенджамин Джонс вырос закалённым в криминальной среде. К десяти годам его стали звать Большим Беном. Неудивительно, что он вступил в ряды Ярых: в банде была половина его семьи. Благодаря крупным габаритам и недюжинной силе Большой Бен быстро поднимался в иерархии банды и пользовался уважением соратников.

Он и не надеется, что Ярые получат склад под свой контроль, поскольку идти против «Ацтекнолоджи» сродни самоубийству. Тем не менее технически склад находится на территории Ярых, и Большой Бен не против уважить незваных гостей… в своей манере, разумеется.

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
7	4	4	6	3	3	3	4	2	6

Инициатива: 7 + 1D6
Счётчик состояния: 13
Навыки: Ближний бой (10), Внимание (7), Стрельба (8), Убеждение (8).
Значение защиты: 8
Качества: Живучесть, Сумеречное зрение.
Снаряжение: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Эрика Элит» (РУ 4).
Оружие:
Кулаки [безоружный, СУ 2 о, АТК 10/—/—/—/—];
Мотоциклетная цепь [дробящее оружие, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
«Дефайанс Т-250» [дробовик, СУ 4 ф, ОВ/КО, АТК 7/10/6/—/—].

«СТАЛЬНАЯ РЫСЬ» – ДРОН

Втайне от всех дракон Каланир отправил вслед за Клешнёй «Стальную рысь» — одного из самых продвинутых боевых дронов Шестого мира, чтобы гарантировать безопасность и успех своего подручного. Более того, Каланир существенно модифицировал свою гончую; именно она на самом деле приводила в движение автобус, в котором прибыли Ржавые стилеты. «Стальная рысь» осталась под капотом и притаилась, сосредоточив внимание на Клешне. Чтобы получить представление о том, как она выглядит, просто посмотрите на крышку коробки с игрой!

На данный момент дроном никто напрямую не управляет. За его поведение отвечает набор простых алгоритмов:

- Защищать Клешню, когда он заберёт Хоффман.
- Если Клешня потерпит поражение, забрать Эрику Хоффман (у дрона есть её фотография и образец голоса).
- Если Клешня откажется выполнять поручение, сжечь его.

Дрон оценивает ситуацию по микрофону, спрятанному в одежде Клешни. Он не воспринимает разговоры, но отреагирует, если главарь Стилетов отдаст приказ напасть на бегущих или если бегущие отдалятся от Клешни вместе с Эрикой Хоффман.

Как только дрон активируется, он разорвёт переднюю часть автобуса и начнёт палить по всему, что встанет между ним и Хоффман (пытаясь при этом не задеть саму женщину). «Стальная рысь» — настоящая машина смерти, с которой практически невозможно совладать.

Здесь вы найдёте упрощённые правила управления дроном и его параметры.

Когда дрон атакует, разделяйте набор кубиков поровну на несколько целей. Например, стреляйте из двух дистанционных орудий сразу или идите на таран сразу на несколько целей. Значения для Перемещения и Управляемости указаны для дороги/бездорожья.

Т	П	Р	С	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	УПРАВЛЯЕМОСТЬ
10	6	3	4	15/30	3/5

Инициатива: 12 + 1D6
Счётчик состояния: 13
Навыки: Ближний бой (12), Внимание (12), Стрельба (14).
Значение защиты: 26 (Тело 10 + Броня 16).
Оружие:
Таран [таран, СУ 6 о, АТК 12/—/—/—/—];
Верхнее орудие [пулемёт, СУ 4 ф, АТК 1/13/14/8/4];
Среднее орудие [винтовка, СУ 3 ф, АТК 7/12/8/6/—];
Нижнее орудие [пулемёт, СУ 6 ф, АТК 2/12/13/9/8];
Скрытое орудие [огнемёт, применяется только на Клешню].

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

Наше приключение состоит из трёх сцен, действие которых развивается в трёх разных местах. Бегущие начинают в «Барахолочке», затем выходят на трущобную улицу, заполненную бандитами, а последний акт разыгрывается на территории склада. Ниже вы найдёте подробное описание каждого из этих мест. Запоминать все детали необязательно: они нужны, чтобы создать атмосферу и обеспечить эффект погружения.

«БАРАХОЛОЧКА»

Типичный представитель сети магазинов, в котором можно купить буквально всё что угодно. Сеть принадлежит мегакорпорации «Ацтеклоджи», что создаёт любопытную, по-своему забавную ситуацию: совершая преступление на территории «Барахолочки», вы нарушаете не законы государства, в котором находитесь, а нормы и положения «Ацтеклоджи». Формально об этом все проинформированы: каждый покупатель получает уведомление на коммуникатор, и на двери каждого магазина висит листок с предупреждением. Только вот мало кто обращает на это внимание, ведь уведомление короткое, а листок — маленький. Конечно, в большинстве случаев нарушителей «экстрадируют», но в городе ходят слухи о грабителях, которых отправляли в Теночтитлан якобы для суда… и которых после этого никто больше не видел.

Полный ассортимент «Барахолочки» приведён ниже вместе с планом торговых рядов. Хотя большая часть сцены проходит возле входной двери, никто не запрещает вам или игрокам перенести действие вглубь магазина, где может произойти… правильно — всё что угодно!

«Барахолочка» — отдельное одноэтажное здание. Внутреннее помещение обозревают три камеры, отмеченные на карте кругами. Две камеры за прилавком (зона А) обозревают входную дверь и кассовые аппараты. Третья камера висит в одном из задних углов и обозревает ряды с холодильниками (зону К и зону И).

Ряд 1/2: Конфеты, жвачки, батончики — всё, что покупается подсознательно, просто на ходу.

Ряд 3/4: Небольшие устройства, бытовые товары, краски и спреи, а также наборы первой помощи, фирменные таблетки, средства личной гигиены и подобная продукция.

Ряд 5/6: Выпечка — торты, пончики, «Свитиз», «Крэкл-снэпс». Здесь же — завтраки быстрого приготовления, такие как «ПочтиЯйцо» и «Бекосоя», и готовые каши.

Ряд 7/8: Чай, соекофе, заменитель шоколада «Коко», порошковые напитки.

Ряд 9/10: Соевая паста, соусы, рамен, супы, тушёнка, мясные полуфабрикаты, а также хлеб и специи.

Ряд 11/12: Воздушные фильтры, фильтры для воды и прочие очистительные устройства для дома, а также товары для автомобилей и мотоциклов.

Ряд 13/14: Мыло, моющие средства, спреи от насекомых, ловушки для крыс и тараканов (разной степени жестокости), корма и другие товары для домашних питомцев.

Ряд 15/16: Упаковки с напитками. Все те же напитки можно взять из холодильников… в 4 раза дороже!

Ряд 17/18: Чипсы и прочие солёные снеки, призванные не иначе как вызвать жажду и заставить купить те самые банки и бутылки из холодильников, которые совершенно случайно стоят напротив.

Зона А: Главный объект — прилавок. На нём расположены: сканер штрихкодов (РУ 3), кассовый аппарат (РУ 6), приёмник для кредстиков, Кнопка Тревоги™ (КТ), дробовик и полки со всякими жвачками и батончиками, о которых посетители могли забыть. За прилавком находятся ряды с электронными сигаретами и бутылками синтаголя самых разных брендов (впрочем, все они принадлежат «Ацтеклоджи»).

Зона Б: Четыре олдскульных аркадных автомата («Охотник джунглей», шутер; «Водная гонка», гонки на катерах; «Юкатанский форсаж», гонки; «Ягуар-страж», файтинг), за ними — симсенс (множество игр в одном автомате). Сыграть на автомате можно за 1 нюйену (если игрок хочет переиграть, он бросает кубики Проворство + Преимущество с порогом успеха 4), а на симсенсе — заплатив 1 нюйену за минуту игры.

Зона В: Кабинет менеджера, в котором находится рабочий стол, три стула и коммуникационный терминал (РУ 4). Через терминал можно посмотреть записи с камер.

Зона Г: Аппараты для розлива напитков — «Шмуузи», шейки «Встряска», соекофе и прочее.

Зона Д: Микроволновка, в которой можно прямо на месте что-нибудь себе приготовить. Вращающаяся витрина с выложенными образцами пицц. Аппарат для покупки хот-догов из синтетического мяса. В середине зоны стоит стол с одноразовыми чашками, тарелками, приборами и салфетками.

Зона Е: Всю стену занимает аппарат для заказа мороженого (14 вкусов!), но на нём висит поблёкшая от времени табличка «Не работает».

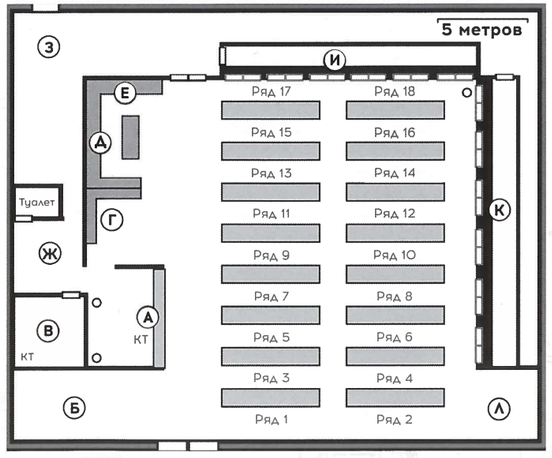
Зона Ж: Здесь находятся двери в туалеты и в кабинет менеджера, в углу — четыре стула и стол с журналами. Рядом с дверью в туалет стоит искусственное растение, с которого свисают освежители воздуха.

Зона З: Склад, комната отдыха для сотрудников, внутри неё — электронные часы (РУ 3), шкафчики и несколько стульев. Через эту комнату можно выйти в переулок.

Зона И: Холодильные камеры с напитками и едой. Готовая еда, соевое молоко, газировка, соевое пиво — здесь можно найти всё это и многое другое.

Зона К: Морозильные камеры с соевым мороженым и замороженными сладостями. Холодильная камера с качественным синтаголем.

Зона Л: Рекламный дисплей, на котором играют трид-клипы популярной группы.



ПОРТ ТАКОМЫ: СКЛАД КОМПАНИИ «ПИРАМИД»

Этот огромный портовый склад расположен прямо напротив «Барахолочки», куда постоянно заходят докеры. Складской комплекс окружает стена высотой в 4 метра с колючей проволокой под напряжением. Чтобы перебраться через стену, необходимо пройти проверку с кубиками Атлетика + Проворство (4). При этом, если персонаж не носит изолирующую одежду или защиту, он получит 10 оглушающего урона (сопротивление кубиками Тела). Никаких предупреждений не видно: это экстратерриториальная собственность, а владельцам плевать. Бегущие не знают, что проволока под напряжением, но могут пройти проверку с кубиками Внимание + Интуиция (2); при успехе бегущие замечают мёртвых животных, поражённых током.

Кроме проволоки, на стене установлен ряд камер (РУ 3), которые вращаются на 360 градусов каждые 30 секунд.

Зона 1: На проходных людей нет: после 22:00 безопасность склада обеспечивают дроны. Все ворота закрыты, кроме тех, которые хакерам удалось приоткрыть, чтобы завезти лимузин внутрь. Остальные ворота из металлической сетки под напряжением, которая наносит 8 оглушающего урона (сопротивление кубиками Тела). Ворота складского комплекса наполовину открыты, но сетка всё ещё под напряжением. Эти ворота прямо напротив входа в «Барахолочку»; между ними около 10 метров.

Зона 2: Грузовые краны автоматически перемещают определённые товары с пришвартованных кораблей на склад и далее по территории. Они действуют не спеша, и их не взломать, поскольку они не подсоединены к беспроводной сети.

Зона 3: В грузовых контейнерах — продукты питания и прочие товары для «Барахолочек» в ближайших окрестностях. Контейнеры запечатаны, но несколько бандитов могут с лёгкостью их открыть. Вы же помните о «Перестрелке едой»?

Зона 4: Склад покрупнее подробно описан на следующей странице. Склад поменьше закрыт, поскольку хакеры не хотели, чтобы бандиты разбрелись по всему комплексу. Стены здания сделаны из гофрированной стали, света в пустых помещениях нет. Если бегущие хотят проникнуть внутрь, им нужно проходить продолжительную проверку с кубиками Взлом + Логика, уменьшая набор кубиков на 1 при каждой последующей проверке, пока не наберётся 10 успехов (1 проверка — 1 раунд боя), чтобы взломать электронные замки (РУ 5) на каждой из внешних дверей. Внутренние двери в кабинеты можно выбить грубой силой (проверка с кубиками Сила (5)). Гаражные ворота склада также требуют проверки Силы с порогом успеха 8, если их пытается приподнять один персонаж. Если же за ворота берутся несколько персонажей (до 4), то порог успеха становится 3, но один из персонажей должен получить его несколько раз подряд, пока сокомандники проходят внутрь. После этого персонаж остаётся с обратной стороны ворот, если его товарищи не найдут, что под них подложить, или кнопку, открывающую эти ворота. Как только кто-либо проходит через любую из дверей, все лампы на складе загораются и всем становится известно: на территорию проник посторонний.

Зона 5: В переговорной стоят четыре стула и стол. Обычно сотрудники проводят здесь свободное время и дремлют, но бывают и дисциплинарные совещания, и безумные корпоративы. У двери есть ручка, но замка на ней нет.

Зона 6: У большого и малого зданий склада — разные менеджеры, у каждого свой кабинет, где они сидят на протяжении всей дневной смены. На столе нет ничего особенного, а вот на стенах висят любопытные произведения ацтекского искусства: так менеджеры складов выражают своё почтение к корпорации-владелице. Внутренняя дверь заперта на электронный замок (РУ 3); её можно либо открыть удалённо, выполнив проверку Взлом + Логика (3), либо выломать проверкой Сила (3).

Зона 7: Аппаратная комната, из которой можно управлять всеми дронами. Закрыта на электронный замок (РУ 4), который можно открыть, выполнив проверку с кубиками Взлом + Логика (4). Внутри помещения пусто и нет ничего интересного: риггеры «Ацтеклоджи» в конце смены задают дронам программу на ночь и забирают пульты управления домой.

Зона 8: Кабинет руководителя комплекса обставлен куда лучше, чем офисы менеджеров: отличный стол, удобное кресло и диван, высокое ацтекское искусство, обруч и мяч для древнеиндейской игры олламалитци. Да ещё один стол для ассистента.

Руководитель получает довольно прилично: щедрую зарплату от «Ацтекнолоджи» приятно дополняют откаты от местных «Воров в законе» (русской мафии) за то, что он время от времени позволяет им пользоваться складом.

На обоих столах можно заметить кое-какие личные вещи: на одном — милая фотография орочьей семьи, на другом — не менее милая эльфийка. Дверь заперта на электронный замок (РУ 3), который можно открыть, выполнив проверку с кубиками Взлом + Логика (3).

Зона 9: В комнату отдыха можно войти свободно; там стоят стол и стулья. В углу расположены несколько автоматов, из которых сотрудники могут бесплатно брать еду и напитки компании «Пирамид фудс». Впрочем, это вовсе не проявление щедрости: в автоматы положили худшие образцы продукции, такие как «Каджун Паффс» — зефир, вызвавший несколько случаев отравления.

Зона 10: Комната дежурной смены использовалась по назначению вплоть до полной автоматизации склада ночью. Койки стоят пустыми, но многие из них потёрты: сотрудники уединяются здесь днём, а по ночам приводят тех, о ком не знают их жёны и мужья.

Зона 11: Раздевалка, в которой сотрудники по регламенту переодеваются в униформу. Собственно, сейчас в шкафчиках висят комбинезоны, — белые рабочие костюмы, надеваемые поверх уличной одежды.

Зона 12: Запущенный туалет. Дрон-уборщик жалобно повизгивает в углу: он давно уже запутался в проводах, и никто даже не думает помочь ему выполнить его предназначение.

СКЛАД «ПИРАМИД СТОРИДЖ»

«Пирамид сторидж» — дочерняя фирма «Ацтекнолоджи», которой она владеет через ряд фиктивных компаний, но которая при этом обладает экстратерриториальным статусом. На большом складе хранится продукция, предназначенная для близлежащих «Барахолочек». В ящиках лежит всё то же самое, что на полках магазина, поэтому вы можете устроить разудалую перестрелку едой, пользуясь соответствующей таблицей.

Стены зданий склада, сделанные из гофрированной стали, возвышаются на 10 метров. Последний метр под потолком занимают открывающиеся наружу окна, некоторые из них во время боя открыты. В здание ведут три входа: двое широких гаражных ворот для грузов, открывающиеся прямо в складское помещение, и обычная дверь для персонала, за которой находится кабинет. Из кабинета можно попасть в аппаратную комнату, а оттуда — в переговорку или на склад.

Ворота на правой стороне здания открыты всего на два метра, чтобы под ними проехал лимузин, сейчас они заблокированы, чтобы лимузин не мог выехать. Бегущий может закрыть ворота полностью, выполнив проверку с кубиками Инженерное дело + Логика (2). При успехе они падают практически мгновенно. Все оказавшиеся в этот момент под воротами должны успешно пройти проверку Реакции (2), иначе получат 6 оглушающего урона (сопротивление кубиками Тела).

Заключительная сцена разворачивается в помещении прямо за этими воротами. Лимузин проехал по главному проходу и врезался в шестиметровый стеллаж, с которого на капот машины свалилась всякая всячина. Половина помещения заполнена бандитами, между ними и стеллажами свободно разъезжают члены мотобанды. С одной стороны лимузина стоят четыре главаря и Хоффман. С другой — бандиты, выбившие лобовое стекло, хрустят снеками, пока главари решают свои вопросы.

Стеллажи, как и контейнеры, завалены продукцией для «Барахолочек» Сиэтла. Они возвышаются на шесть метров: сначала две полки по два метра, затем ещё две по одному метру. Сверху также лежат разнообразные упаковки на различную высоту. Когда начнётся бой, некоторые бандиты станут палить в воздух, и сверху на бегущих и других бандитов начнёт сыпаться невесть что. Это, конечно, не совсем «перестрелка едой», но ту же самую таблицу вам никто не мешает использовать!

МЕТРОПЛЕКС СИЭТЛ

Бегущий может найти себе применение в любом месте мира, но сердце вселенной Shadowrun — именно Сиэтл. Этот раздел посвящён краткому описанию Изумрудного города, которое может пригодиться ведущему как для этого приключения, так и для придуманных самостоятельно.

АВТОР: SOUNDER

Первое впечатление от Сиэтла зависит от того, как вы в нём появитесь. Если по воздуху, особенно на низколетящем конвертоплане, то перед вами предстанет вершина горы Рейнир, которая возвышается над городскими огнями, словно греческий титан. Хотя городская застройка растянулась на десятки километров во все стороны, большая часть горы остаётся нетронутой. В результате вы будете поражены тем, насколько вы крошечны, по сравнению с этим спящим вулканом.

Если по земле, то вас со всех сторон будет окружать зелень. В центральной части Северной Америки любой город можно увидеть за полсотни километров, просто забравшись повыше, но Сиэтл будет прятаться от вас, пока вы не достигнете городской черты. До этого момента всё, что вы увидите, будет зелёным: леса, дорожные знаки, элементы дополненной реальности (если вы, как и любой нормальный метачеловек, её используете). Зелёный — цвет непрестанной жизни… по крайней мере, так говорят чиновники. Также эта зелёная красота упорно ассоциируется с деньгами, хотя наличность давно уже изъята из оборота за ненадобностью. Для бедных же это постоянное напоминание, что деньги — у всех, но только не у них в карманах.

Если по воде, вокруг западного полуострова через Пьюджет-Саунд, то сначала вы увидите фиолетовое сияние в небе. Выйдя на финишную прямую к Сиэтлу, вы будете изумлены тем, как всё то неоновое великолепие, что вы видели в воздухе, отражается в воде, мерцая и переливаясь, как мираж. Возможно, это он и есть: ведь город может встретить вас совсем не так, как вы ожидаете. И, как любой мираж, он неотвратимо манит к себе. Вы не сможете сопротивляться и приблизитесь, хотя прекрасно знаете, как обманчивы бывают яркие цвета и щедрые обещания. Но не волнуйтесь: вы не заметите, как попадёте в эту ловушку, из которой совсем не захотите выбираться.

Все впечатления искренни, но ни одно не раскрывает картину полностью. Никто не в силах вобрать в себя Сиэтл и выразить его— он существует только как опыт совместных переживаний всех его жителей. В этом городе вы можете встретить любого: астрономически богатых финансовых магнатов, профессиональных воров, принципиальных полицейских, плевавших на всё неохиппи, шаманов в поисках токсичных отходов, блистательных изобретателей и не уступающих им воров патентов, банды погромщиков и основателей криминальных империй, отморозков, готовых продать мать и убить брата, сутенёров, уличных грабителей и форточников, убийц и киллеров, всевозможных грешников и немногих святых.

Неслучайно Сиэтл по праву считается столицей бегущих всего мира. Пусть в других городах более убитые пустоши, богаче штаб-квартиры корпораций, талантливее маги, но только в Сиэтле всё это существует в некой своеобразной, неповторимой гармонии хаоса.

Уникальное расположение Сиэтла — анклав СКАШ, окружённый территориями Совета Салиш-Ши, члена союза коренных наций Америки, — создаёт постоянное внутриполитическое и международное напряжение в городе (добавьте к этому близость государства эльфов Тир Тарнгир). Исторически через Сиэтл проходили финансовые, торговые и иммиграционные потоки из Азии, из-за чего здесь прочно обосновались мегакорпорации Шестого мира. «Ацтекнолоджи» и «Зедер-Крупп» представлены слабее других, но конкурируют отчаянно — видимо, иначе не умеют. Всё это привлекает в Сиэтл организованную преступность и, конечно же, драконов, известных своей непредсказуемостью и жаждой владеть всем, до чего доберутся их когтистые лапы.

Несмотря на пересечение множества интересов, в Сиэтле установился естественный баланс: яркие огни власти отбрасывают глубокие, длинные тени беззакония и вседозволенности.

В этих тенях кипит жёсткая конкуренция, а ставки высоки, как ни в одном другом городе мира. Бегущие осознают масштаб риска и понимают, что в любой момент могут оказаться между молотом и наковальней. Даже коллеги по мастерству и лучшие чаммеры скорее пойдут по головам и приставят пушку к виску, чем протянут руку. Жить с этой мыслью — постоянный стресс. Выживать в этом городе — ежеминутное испытание.

РАЙОНЫ СИЭТЛА

Районы метроплекса разнообразны, как и их обитатели. Здесь вы найдёте краткое описание и статистику по каждому из них, а постер с картой поможет погрузиться в Сиэтл и оживить его за столом.

ЦЕНТР

До образования города-государства Сиэтл в результате Денверского соглашения Центр и был Сиэтлом. Размеры метроплекса увеличились, но значение Центра осталось прежним. Говоря «Сиэтл», люди представляют именно Центр: хромированный, неоновый и никогда не спящий.

- **Население:** 555 000
  - **Люди:** 63%
  - **Эльфы:** 13%
  - **Дварфы:** 3%
  - **Орки:** 18%
  - **Тролли:** 2%
  - **Другие:** 1%
- **Плотность населения:** 1 165 на км²
- **Доход на душу населения:** 129 000 ¥
- **Население, работающее на корпорации:** 88%
- **Уровень образования:**
  - **Неоконченное среднее:** 25%
  - **Среднее:** 45%
  - **Высшее:** 18%
  - **Обладатели научных степеней и сертификатов:** 12%

БЕЛЛВЬЮ

В Центре богатые тусуются и тратят свои нюйены, а на ночь роскошные бронированные спорткары увозят их в микроаркологии Белвью, одного из самых популярных районов Сиэтла. Район состоит из множества мини-аркологий — жилых комплексов, в которых сочетаются самые передовые принципы архитектуры и экологии.

- **Население:** 213 000
  - **Люди:** 74%
  - **Эльфы:** 17%

Дварфы: 2%
Орки: 4%
Тролли: 1%
Другие: 2%
Плотность населения: 875 на км²
Доход на душу населения: 115 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 94%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 12%
Среднее: 19%
Высшее: 36%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 33%

ТАКОМА

Именно здесь бушевала Ночь ярости, крупнейший в истории протест против металюдей. Событие запомнилось чудовищными бесчинствами — и проявлениями героизма. В самый отчаянный момент помощь пришла с неожиданной стороны: отель «Шератон Такома» открыл двери для металюдей и многих спас от этого кошмара.

Население: 375 000
Люди: 67%
Эльфы: 9%
Дварфы: 2%
Орки: 19%
Тролли: 2%
Другие: 1%
Плотность населения: 658 на км²
Доход на душу населения: 56 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 87%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 23%
Среднее: 52%
Высшее: 20%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 5%

ЭВЕРЕТТ

Район, который может с равной вероятностью стать и технологической долиной, и заброшенным пустырём, и раем для маргиналов. В одних местах стоят фабрики мегакорпораций и шикарные дома, в других царит полное запустение, а сквоттеров и контрабандистов больше, чем законопослушных граждан.

Население: 230 000
Люди: 72%
Эльфы: 14%
Дварфы: 1%
Орки: 11%
Тролли: 1%
Другие: 1%
Плотность населения: 1 111 на км²
Доход на душу населения: 59 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 70%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 21%
Среднее: 28%
Высшее: 40%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 11%

РЕНТОН

Пожалуй, один из самых спокойных районов Сиэтла. Здесь селятся пенсионеры и семьи, пытающиеся жить по канонам «традиционных ценностей» и «тихого семейного счастья». По крайней мере, так им обещала реклама.

Население: 220 000
Люди: 64%
Эльфы: 10%
Дварфы: 2%
Орки: 21%
Тролли: 1%
Другие: 2%
Плотность населения: 860 на км²
Доход на душу населения: 91 000 ¥

Население, работающее на корпорации: 68%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 19%
Среднее: 43%
Высшее: 26%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 12%

ОБЕРН

Район, который можно описать одним звучным словом: гул. Постоянный низкочастотный гул — всё, что слышат и о чём думают местные обитатели. Гул исходит от автоматизированных, работающих 24 часа в сутки фабрик, которые раскинулись на 363 квадратных километра.

Население: 210 000
Люди: 54%
Эльфы: 8%
Дварфы: 5%
Орки: 27%
Тролли: 5%
Другие: 1%
Плотность населения: 579 на км²
Доход на душу населения: 34 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 59%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 30%
Среднее: 38%
Высшее: 27%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 5%

СНОХОМИШ

Район-кормилец всего Сиэтла: здесь пищу выращивают, готовят к продаже и (самое главное) красиво упаковывают. Агрокорпорации разместили здесь свои экспериментальные подземные фермы, искусственные водоёмы с генно-модифицированным лососем и водорослями, а также, разумеется, огромные заводы по переработке гигантского количества сои в наивкуснейшие блюда.

Население: 118 000
Люди: 88%
Эльфы: 5%
Дварфы: 1%
Орки: 4%
Тролли: 1%
Другие: 1%
Плотность населения: 544 на км²
Доход на душу населения: 35 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 73%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 23%
Среднее: 52%
Высшее: 20%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 5%

ФОРТ-ЛЬЮИС

Форт-Льюис — своеобразный аттракцион, портал из одной антиутопии в другую. Вас утомил хищный капитализм? Добро пожаловать в Форт-Льюис! Здесь вы испытаете на себе все прелести военной диктатуры! Да здравствует разнообразие!

Население: 99 250
Люди: 60%
Эльфы: 14%
Дварфы: 4%
Орки: 17%
Тролли: 3%
Другие: 2%
Плотность населения: 504 на км²
Доход на душу населения: 30 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 38%
Уровень образования:
Неоконченное среднее: 30%
Среднее: 56%
Высшее: 13%
Обладатели научных степеней и сертификатов: 1%

РЕДМОНД

Рано или поздно любой бегущий попадает в Редмонд — место, где умирают мечты. Здесь нет жизни, нет движения. Этот район бесплоден, непродуктивен, токсичен — и поэтому его называют Пустошью. Когда-то давно в Редмонд привлекали специалистов, инвестиции и технологии, но район упустил свой шанс стать жемчужиной Сиэтла. Вместо этого он стал кладбищем — местом, где похоронены идеи, надежды и обещания.

Население: 428 000 (приблизительно)
- **Люди:** 74%
- **Эльфы:** 6%
- **Дварфы:** 3%
- **Орки:** 12%
- **Тролли:** 2%
- **Другие:** 3%

Плотность населения: 982 на км²
Доход на душу населения: 6 400 ¥
Население, работающее на корпорации: 23%
Уровень образования:
- **Неоконченное среднее:** 78%
- **Среднее:** 18%
- **Высшее:** 3%
- **Обладатели научных степеней и сертификатов:** 1%

ПЬЮАЛЛУП

Район, который все давно уже списали со счетов. Это территория полного беспредела, на которой мафия и якудза ведут непрестанную борьбу за клочки территорий, наркопритоны и бордели конкурируют за каждую нюйену, а эльфы и орки убивают друг друга за жалкие крохи и право торговать хоть чем-нибудь. Жители Пьюаллупа знают, что о них думает остальной город, и знают, что всё это правда. Но попробуйте им это сказать…

Население: 512 000
- **Люди:** 47%
- **Эльфы:** 21%
- **Дварфы:** 5%
- **Орки:** 22%
- **Тролли:** 4%
- **Другие:** 1%

Плотность населения: 508 на км²
Доход на душу населения: 6 500 ¥
Население, работающее на корпорации: 18%
Уровень образования:
- **Неоконченное среднее:** 81%
- **Среднее:** 16%
- **Высшее:** 3%
- **Обладатели научных степеней и сертификатов:** менее 1%

ОСТРОВ СОВЕТА

Благодаря Денверскому соглашению правительству СКАШ удалось оставить за собой Сиэтл, который в результате стал крупнейшей некоренной территорией в Северной Америке. Только остров Мерсер был передан Совету Салиш-Ши в качестве посольской резиденции и пункта связи с остальными коренными нациями.

Население: 4 000
- **Люди:** 34%
- **Эльфы:** 25%
- **Дварфы:** 3%
- **Орки:** 31%
- **Тролли:** 3%
- **Другие:** 4%

Плотность населения: 160 на км²
Доход на душу населения: 56 175 ¥
Население, работающее на корпорации: 2%
Уровень образования:
- **Неоконченное среднее:** 14%
- **Среднее:** 16%
- **Высшее:** 49%
- **Обладатели научных степеней и сертификатов:** 21%

УТРЕМЕР

Утремер — название пяти островов в Пьюджет-Саунд, которые формально считаются частью метроплекса Сиэтл. В реальности они находятся гораздо ближе к территории Салиш-Ши (куда даже ведут мосты). Но сделка есть сделка: Денверское соглашение подписывали политики, а не географы.

Население: 103 000
- **Люди:** 42%
- **Эльфы:** 30%
- **Дварфы:** 5%
- **Орки:** 20%
- **Тролли:** 2%
- **Другие:** 1%

Плотность населения: 484 на км²
Доход на душу населения: 72 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 74%
Уровень образования:
- **Неоконченное среднее:** 21%
- **Среднее:** 41%
- **Высшее:** 23%
- **Обладатели научных степеней и сертификатов:** 15%

АНДЕГРАУНД

Андеграунд Сиэтла с недавних пор не просто имя нарицательное: ему придали официальный статус и название. На него тут же обратили внимание венчурные инвесторы и юные художники: нигде больше нет такой разнообразной, буйно развивающейся культуры — и таких низких цен на жильё. Местных беспокоит начавшаяся джентрификация, но они не могут не замечать её положительный эффект: в домах появляется электричество и водоснабжение, приходя на смену нелегальным подключениям.

Население: 40 000
- **Люди:** 4%
- **Эльфы:** 1%
- **Дварфы:** 5%
- **Орки:** 82%
- **Тролли:** 7%
- **Другие:** 1%

Плотность населения: нет информации в связи с отсутствием точных границ района.
Доход на душу населения: 13 000 ¥
Население, работающее на корпорации: 7%
Уровень образования:
- **Неоконченное среднее:** 68%
- **Среднее:** 24%
- **Высшее:** 6%
- **Обладатели научных степеней и сертификатов:** 2%

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ЦЕНТРА

Нижеописанные учреждения находятся в центральном районе, и почти все из них отмечены на карте-постере. Названия, адреса и описания позволят ведущему придать неповторимую атмосферу любому приключению во вселенной Shadowrun.

НАЗВАНИЕ	АДРЕС	ОПИСАНИЕ
Аврора-Виллидж	200-я Норт-стрит, 1100	Торговый центр, вмещающий более 200 магазинов.
Администрация метроплекса	Пер. 4-й авеню и Сенека-стрит	Располагается в тридцатиэтажном здании имени Чарльза Ройера.
Аквариум Сиэтла	Пирс 64	Подводные стеклянные купола, из которых можно наблюдать за фауной Пьюджет-Саунд.
Алебастровая Дева	Пер. Ист-Мерсер-стрит и 12-й авеню	Ночной клуб, названный в честь волшебницы Габриэллы Дематто, превратившей себя в камень.
Аэродром «Боинг федерейтед»	Эйрпорт-вей-саут	Аэродром для малогабаритных летательных аппаратов, таких как СВВП и дроны.
Башни «У-Син»	Пер. Рузвельт-вей и 50-й стрит	Штаб-квартира американского подразделения корпорации «У-Син».
Больница «Харборвью»	9-я авеню, 325	Центр неотложной помощи с ожоговым отделением.
В сени иглы	Пер. Денни-вей и 5-й авеню	Бистро с азиатской, салишской и американадской кухней.
Вашингтонский университет	Монтлейк-бульвар-норт-ист	Лучшие учебные программы по информатике, благодаря сотрудничеству с компаниями «Ренраку» и «Митсухама».
Вечнозелёное королевство	Пер. Уэст-Томас-стрит и 2-й авеню	Развлекательный парк в Центре Сиэтла.
Витрувианские инвестиции	Пер. 3-й авеню и Юнион-стрит	Новое имя фирмы для грязных делишек бывшего губернатора Брэкхейвена.
Выставочный зал	Уэст-Харрингтон-стрит, 538	Место проведения всевозможных торговых и потребительских выставок.
Гейтс Андесаунд	Пирс 69	Отель в двадцать этажей, из которых шесть — под водой Пьюджет-Саунд.
Голубая луна	Пер. 16-й авеню и Юниверсити-стрит	Магический магазин и штаб-квартира герметического ордена «Золотой зари».
Гравитация	Пер. Стюарт-стрит и 1-й авеню	Бар для одиночек в манхэттенском стиле.
Грин-Виллидж	Пер. Саут-Мейн-стрит и 5-й авеню-саут	Ресторан среднего уровня с американской и азиатской кухней.
Дантов Ад	Пер. 5-й авеню и Мэдисон-стрит	Фешенебельный ночной клуб в тематике «девяти кругов Ада».
Другое место	Пер. 1-й авеню и Юнион-стрит	Ресторан с французской сельской кухней, принадлежащий семье Роселлини вот уже сто лет.
Закон Мёрфи	Пер. Кедр-стрит и Уэстерн-авеню	Отличная пиццерия, а для немногих избранных — игорный клуб.
Здание высшего суда метроплекса	Пер.Спринг-стрит и 5-й авеню	Огромное внушительное здание, построенное в 2045 году.
Здравоохранительный комплекс «Мицухама»	12-я авеню-саут, 1200	Предлагает лечение посредством биотехнологических манипуляций.
Игольное ушко	Уэст-Томас-стрит, 410	Самый популярный и элегантный ресторан Сиэтла на вершине Спейс-Нидл.
Ингерсолл-Беркли-Тауэр	Пер. Аврора-авеню-норт и Мерсер-стрит	Небоскрёб с традиционными и гидропонными садами на террасах.
Инфинити	Центр Сиэтла	Клуб, славящийся самыми современными голографическими шоу.
Ио Пан!	Пер. Ист-Пайк-стрит и Бойлстон-авеню	Магический магазин с герметическим и европейским языческим ассортиментом.
Кафе-Спорт	Пер. Вирджиния-стрит и Уэстерн-авеню	Ресторан премиум-класса с салишской кухней.
КЖАТ	Сиэтл-вей, 1	Коммерческая жилая аркологическая территория, ранее известная как аркология «Ренраку».
Клуб Сьюард	Пер. Джуниу-стрит и 28-й авеню-саут	Лицензионное казино в стиле XIX века, контролируемое якудзой.
Колизей Сиэтла	1-я Норт-авеню, 240	База полупрофессиональной баскетбольной команды «Боинг федерейтед Трансоникс», находится под землёй.
Компьютерно-технологический комплекс «Мицухама»	Пер. Мартин-Лютер-Кинг-джуниор-вей и 68-й авеню-саут	Шесть небоскрёбов, закрытых для посещения.
Конференц-холл Сиэтла	Пер. 8-й авеню и Пайк-стрит	Многоэтажное здание с аудиториями и залами для проведения конференций, собраний и лекций.
Край	Пер. 9-й авеню и Денни-вей	Эльфийский ресторан премиум-класса с лесной атмосферой.
Лаубенштейн-Плаза	Пер. 6-й авеню и Пайк-стрит	Галерея произведений знаменитого художника XX века.
Лин Хо	Пер. Черри-стрит и 8-й авеню	Отличная японская и китайская кухня по умеренным ценам.
Лососи Фредди	Пирс 59	Закусочная с морепродуктами, а на поверку — подпольная медклиника.
Лукас-Палас	Пер. 3-й авеню и Вирджиния-стрит	Роскошный отель, флагман серии отелей «Лукас».
Майнерс Лэндинг	Пирс 63	Склад, переделанный в ресторан с тематикой Фронтира.
Маленький Сайгон	Пересечение Саут-Джексон-стрит и Бродвея	Небольшой ресторан с вьетнамской кухней связан с «Красно-жёлтым кругом Сеульпа», корейской мафией.
Международный аэропорт Сиэтл/Такома	Периметр-роуд	Здесь работают более тридцати пассажирских авиакомпаний и грузоперевозчиков.
Металлолом Мак-Куна	Пер. 3-й авеню и Мэдисон-стрит	Здесь разбирают на запчасти любые транспортные средства: от автомобилей до боевых дронов.
Миллионерный район	14-я авеню-ист	Самые богатые частные дома в метроплексе.
Музей искусств Сиэтла	Ист-Обсерватори-драйв, 1401	Содержит собрание местного и салишского искусства.
Мэйфлауэр Парк	Пер. 4-й авеню и Пайн-стрит	Отель в стиле 1990-х.
На острие	Пер. Мейнард-авеню и Саут-лейн-стрит	Стриптиз-бар, связан с якудзой.
Не ешь так много!	Пирс 60	Семейный ресторан со шведским столом.
Никко	Пер. 3-й авеню и Пайк-стрит	Бутик-отель с вестибюлем и рестораном в ориентальном стиле.
Нортгейт Молл	Пер. Нортгейт-вей и 1-й авеню	Лучшие магазины и ночные развлекательные заведения для обеспеченных клиентов.
Носорог	Пер. Сенека-стрит и 1-й авеню	Крупный ресторан с орочьей кухней.
Нью-Сенчери-Сквер	Пер. 2-й авеню и Юниверсити-стрит	Если верить молве, в этом отеле обитают призраки.

НАЗВАНИЕ	АДРЕС	ОПИСАНИЕ
Оги-Я	Пер. 4-й авеню-саут и Саут-Мейн-стрит	Ресторан с американской и китайской кухней, связан с якудзой.
Омникупол «Ренраку»	Пирс 64	Самый крупный тридео-кинотеатр метроплекса.
Офисное здание «Боинг федерейтед»	Пер. Карсон-авеню и Ист-Маргинал-вей	70-этажный небоскрёб, откуда ведётся управление компанией.
Падение Икара	Пер. Харрисон-стрит и Декстер-авеню-норт	Первый и лучший эльфийский ресторан в Сиэтле.
Пайк-Плейс-маркет	Пер. Пайк-стрит и 1-й авеню	Общественный рынок, открывшийся в 1907 году и ставший достопримечательностью Сиэтла.
Пирамида «Ацтекнолоджи»	Пер. Бродвей-авеню-ист и Ист-Харрисон-стрит	Штаб-квартира «Ацтекнолоджи» в Сиэтле. Человеческие жертвоприношения в ней запрещены.
Пирс 62	Пирс 62	Концертная площадка с живой музыкой.
Полумрак	Пер. 5-й авеню и Еслер-вей	Один из первых ночных клубов метроплекса.
Призрачная кружка	Пер. Мэдисон-стрит и 2-й авеню	Кофейня, предположительно с привидениями.
Протезы Найтенгейл	Джон-стрит, 104	Частная клиника для элиты общества с кибернетическими и биоаугментациями.
Психопират	Пер. Юниверсити-вей и 52-й стрит	Музыкальный клуб, который часто посещают Пробуждённые.
Ран-Ран-Шо	Пер. Саут-Веллер-стрит и 6-й авеню-саут	Недорогая китайская еда навынос.
Рёбрышки Грейси	Пер. Олив-стрит и Бельмонт-авеню	Лучшее барбекю в городе.
Рентон	Пер. Рейнир-авеню-саут и Саут-Хаузер-вей	Четырёхэтажный торговый центр с разнообразными бутиками и проблемами с бандами.
Розовая дверь	Пер. Пайн-стрит и Уэстерн-авеню	Скромный минималистичный бар рядом с пекарней на Истерн-авеню.
Сайбрспейс	Пер. 7-й авеню и Коламбия-стрит	Клуб с элементами дополненной реальности, дублирующими рельеф Матрицы.
Сентер-Хауз	Пер. Рой-стрит и 4-й авеню	Десятиэтажный торговый центр, рестораны и магазины со всего мира.
Серая линия	Пирс 63	Нижний этаж ресторана с огромными окнами погружается под воду во время прилива.
Сиреневый туман	Пер. Белл-стрит и Элиот-авеню	Ресторан с кухней индейцев пуэбло связан с мегакорпорацией «Горизонт».
Сиэтл Кингдом	Оксидентал-авеню-саут, 800	База профессиональной команды по американскому футболу «Сиэтл Сихокс».
Сиэтл Хилтон	Пер. 6-й авеню и Юниверсити-стрит	Старейший и самый почтенный представитель роскошных отелей метроплекса.
Сиэтлская опера	Норт-Тейлор-авеню, 800	Здесь проводятся выступления Симфонического оркестра Сиэтла, Оперного театра и Тихоокеанского балета.
Спейс-Нидл	Уэст-Томас-стрит, 410	185-метровая башня из бетона и стали со смотровой площадкой и знаменитым рестораном.
Спортбар	Пер. Юниверсити-стрит и Терри-авеню	Здесь в основном тусуются студенты, но иногда заходит и мафия.
Стауфер-Мэдисон	Пер. 6-й авеню и Мэдисон-стрит	Отель средней руки, популярный среди командированных сотрудников.
Судостроительный комплекс «Боинг федерейтед»	Пер. Саут-Уэст-Флорида-стрит и 26-й авеню-саут-ист	Завод, где создаются и испытываются гидропланы и ховеркрафты для коммерческих клиентов и армии.
Тату Лу	Пер. Рузвельт-вей-норт-ист и 65-й Норт-ист-стрит	Частная студия дварфа-татуировщика из Японии.
Театр Бэгли Райта	Пер. Боурен-авеню и Уэст-Томас-стрит	Место выступлений Репертуарного театра Сиэтла.
Тихоокеанский научный центр	Пер. Ист-Мерсер-стрит и Гарвард-авеню	Здесь по очереди проводятся выставки достижений науки и культуры.
Тюрьма метроплекса	Пер. 6-й авеню и Спринг-стрит	За внешний вид получила прозвище «Тауэр».
У Боско	Пер. Рой-стрит и 9-й авеню	Эльфийский семейный спорт-бар и гриль.
У Дэмиана	Пер. Белл-стрит и 2-й авеню	Лучший американский семейный ресторан.
У Максимиллиона	Пирс 64	Ресторан ацтекской кухни премиум-класса у воды.
У Рино	Пер. Баттери-стрит и 4-й авеню	Ресторан для байкеров с мексиканско-ацтекской кухней, а также кухней индейцев сиу и пуэбло.
У спички	Пер. 4-й Норт-авеню и Денни-вей	Частный джаз-клуб в стиле 1930-х.
У Такури	Пер. Мариан-стрит и 4-й авеню	Лучший неотокийский ресторан в метроплексе.
У Эллиота	Пирс 60	Французский ресторан премиум-класса у воды.
Уайлиз Гала	Пер. 4-й авеню и Пайк-стрит	Отель в стиле 1930-х, прикрытие для тёмных делишек семьи Чарнелло.
Уголовный суд Сиэтла	Пер. Саут-Джексон-стрит и Мартин-Лютер-Кинг-джуниор-вей	Новое здание отвечает требованиям полицейской системы под главенством «Странствующих рыцарей».
Университет Сиэтла	Бродвей, 1701	Выпускает востребованных во всём мире магистров магических наук.
Университетский госпиталь	Пасифик-авеню, 1959	Крупный исследовательский и учебный медицинский центр.
Уорвик-Хилтон	Пер. 4-й авеню и Ленора-стрит	Двадцать гостиничных этажей в элегантном стиле двадцатого века.
Уэстин-Сиэтл	Пер. 5-й авеню и Стюард-стрит	Главный отель компании «Уэстин интернешнл».
Уэст-Кост-Хэмлин	Пер. 8-й авеню и Пайн-стрит	Недорогой отель с тематическим оформлением в духе неотрайбализма с заботой об окружающей среде.
Федеральный центр Сиэтла	Пер. Сенека-стрит и 1-й авеню	72-этажное здание, в котором размещаются представители правительства СКАШ.
Ферма Кнутсона	Пер. Брод-стрит и Элиот-авеню	Ресторан с «домашними» блюдами.
Хижина дяди Маркуса	Пер. Вирджиния-стрит и 8-й авеню	Приятный семейный ресторан с огромным аквариумом.
Центральная больница «Групп хелс»	16-я Ист-авеню, 201	Больница включает в себя комплекс медицинских учреждений.
Центральный архив «СиСорс»	Пер. Сенека-стрит и 4-й авеню	Впечатляющая коллекция книг, журналов и микрофильмов.
Ше-Оджино	Пер. 1-й авеню и Стюарт-стрит	Отель среднего класса, семейный бизнес.
Штаб-квартира «Одинокой звезды»	Пер. 2-й авеню и Юнион-стрит	Офисы одного из самых эффективных охранных предприятий.
Штаб-квартира «Странствующих рыцарей»	Пер. Саут-Джексон-стрит и 16-й авеню-саут	Оперативный штаб «Странствующих рыцарей» на Западном побережье.
Щекотка	Алки-авеню-саут-уэст	Независимый стрип-клуб.
Элитное совершенствование тела	Саут-Джексон-стрит, 501	Приватная киберклиника, особые условия для японских клиентов, связана с якудзой.